PS3 专辑

VOL.8

PS3 SPECIAL

■电脑报电子音像出版社





PS3专辑

VOL.8 PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：王伊浩



[信息集结]





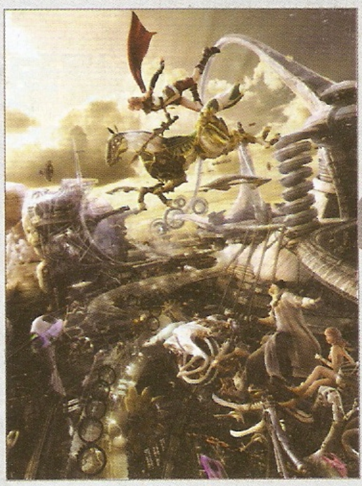
[特企集结]



[劲作集结]

[攻略集结]







主　　编：胜负师
责任编辑：王伊浩
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳雅佳图印刷有限公司
发　　行：(0931)8674805
开　　本：16开　212毫米×278毫米
版　　次：2010年2月第一版
印　　次：2010年2月第一次印刷
印　　张：15
印　　数：0001–3000册
字　　数：400千字
出版日期：2010年2月
定　　价：32.00元
ISBN 978–7–89476–026–5

健康游戏忠告 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视 NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

《最终幻想XIII》官方繁体中文版公布！

事件回放 美版《最终幻想XIII》即将于3月9日在北美和欧洲同步发售，其主题曲与日版完全不同，其演唱者为英国歌手Leona Lewis，曲名为《My Hands》。看不懂日文的玩家可能都在等待美版，不过在2月份召开的台北国际电玩展中爆出了一个天大的好消息：《最终幻想XIII》将于2010年5月在台推出繁体中文版，这是"《最终幻想》系列"首次推出官方中文版。

SCE台湾分公司在台北国际电玩展开幕当天下午举办了《最终幻想XIII》制作人见面会，Square Enix制作人桥本真司出席该会时确认了中文化的消息。繁体中文版将会以中文字幕搭配日文语音的方式制作，由SCE Asia中文化团队负责汉化，人名翻译部分将配合Square Enix原厂对各角色形象的塑造审慎拟定，目前尚未正式确定。



背景解析 Square Enix以其对自身品牌的严格管理著称，在游戏展会中禁止记者拍照，对于媒体的游戏前瞻性报道也有诸多限制。在中国SE也很抗拒媒体使用其作品的民间译名，例如《最终幻想》、《勇者斗恶龙》等游戏系列SE一直都是要求使用英文名。这次SE能同意SCE的要求，首次推出中文化的《最终幻想》，确实是意义非凡的重大突破，表明了SE对中国市场的重视程度在不断提高。这次的中文版是由SCE Asia负责，说明制作中文版的相关费用应该是由SCE方面承担，这也说明了SCE对中国市场的诚意与进取之心。以《最终幻想》在华人区的巨大影响力，《最终幻想XIII》中文版必定会大大提高PS3在中国的销量。

苦等3年的崛起之日！《最终幻想XIII》助PS3销量登顶

事件回放 在《最终幻想XIII》发售之前，该作的广告早已是铺天盖地，以"等待三年"为主题的系列广告不断向人们提醒着一个重要时刻的来临：2009年12月17日，这一天是《最终幻想XIII》的发售日，也是PS3在日本真正的崛起之日。

12月17日当天，东京各地的游戏店外都出现了大排长龙的现象，很多商店前的排队人群规模都超过了《勇者斗恶龙IX》发售时的盛况，这些排队者中，有很大一部分都购买了与闪电版PS3同捆的套装，以至于很多商店的主机套装都出现缺货。在秋叶原、池袋等繁华商业区都出现了三四百人的排队规模。Square Enix的官方首发仪式在涩谷TSUTAYA电器店举办，在萧瑟的寒风中，数百名玩家通宵排队。SE社长和田洋一亲自出席了首卖会，他说："让大家久等了。上周我还在跟恐怖分子激战（编注：指SE发行的日版《现代战争2》），今天起我打算开始拯救世界的壮大冒险了。托大家的福，首发出货了180万套。今后随着PS3的成长，我们的目标是200万套！相信这将会是一个不负众望的游戏。"制作人北濑佳范也到现场致辞，他透露，《最终幻想XIII》与前作相隔3年9个月，而实际开发时间达到了5年以上，总共有1000人参与了本作的开发。

SE表示《最终幻想XIII》发售首日仅单体版销量就超过了100万套，据Enterbrain统计，其首周4日实际销量为151万6532套。该周PS3销量达25万5406台，这是PS3自发售以来在日本的最高周销量。



背景解析 PS3在日本发售三年一直都在等待自己的百万大作，只有超过百万销量的游戏才能制造社会现象，将主机销量提升到新的层次。虽然日本的家用机市场人气低迷，虽然《最终幻想XIII》的首周销量远低于以往，至少还有将近200万的忠实玩家依然追随着《最终幻想》。更重要的是，《最终幻想》具有带动业界潮流，催化玩家购买欲，并引导第三方为PS3开发大作的能力。可以说《最终幻想XIII》发售之后，PS3在日本才算是真正进入了成熟期。

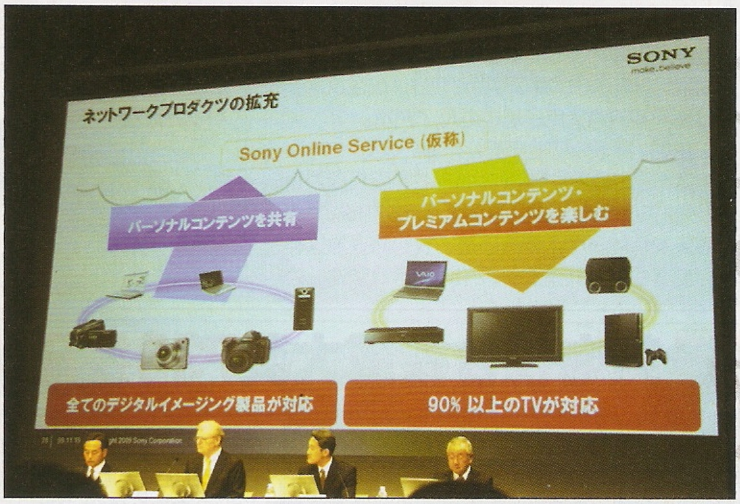
索尼新财年战略计划公开，PS3为战略核心

事件回放 索尼集团于2009年11月19日召开“经营施策说明会”，索尼各部门的最高层都出席了这次说明会。在游戏业务方面，SCE社长平井一夫表示索尼的目标是2010年内实现PS3的盈利。随着新工艺的采用，PS3的制造成本将会不断降低，预计下一阶段其零部件数量可以减少15%。平井一夫也进一步强调了体感控制器对PS3业务未来的重要性，将其称为DualShock之后索尼的第二代控制器。与其竞争对手相比，PS3拥有5大独有优势，分别是：体感控制器、蓝光、PSN、与PSP联动、3D游戏。在这次会议中重点强调了PSN与3D游戏。

从2010年末开始，索尼将会推出兼容PS3的3D BRAVIA电视。索尼表示，2010年开始将会通过固件更新的方式让所有PS3用户享受到3D立体成像游戏的乐趣，届时将会推出一大批对应该技术的3D游戏。除了第一方的游戏外，第三方的PS3立体游戏也在开发中。

索尼宣布将会打造“索尼网络服务”（Sony Online Service，暂名），这是一个宏伟的网络计划，将会涵盖索尼集团所有可与网络挂钩的产品，并且涵盖第三方的产品。平井一夫表示，SOS将会以PSN为基础向索尼的其他产品扩张，只要建立一个账号就可以对应索尼的所有产品，并实现统一的用户体验。SOS将会采用当前PSN的网络架构、服务管理体系、支付系统和内容发布系统，这样可以降低成本，提高PSN的覆盖面。今后索尼的移动产品都可以通过SOS账号访问PSN中丰富的娱乐内容。

截至11月16日，PSN的用户数量已经达到3300万，每天平均有540万人登录PSN，其中有140万人访问PS Store。目前PS Store拥有650多款PS3和PSP游戏，还有2417部电影，15042集电视剧，还有1万多种其他内容。本财年PSN预计将会产生500亿日元的销售收入，是上个财年的3倍。



为了提高PSN的经营收入，明年开始索尼将会推出PSN的付费服务，不过用户不用担心目前的在线游戏服务改为收费，平井一夫强调这些付费服务是当前免费服务之外的高级内容。

背景解析 索尼从2009年春季开始进行深度的集团重组，经过了半年多的内部改革和经营方向调整之后，终于在秋季公布了近期的发展计划。与之前公布的改革目标一样，这次索尼的经营施策主要是围绕集团各产品之间的联合，通过蓝光、网络等串起各关联产品。过去由于索尼集团旗下各子公司各自为政，虽然社长霍华德·斯金格一直在强调产品联合，但无法在各部门间推行，所以打破索尼各部门间的隔阂是斯金格一直以来的改革目标。2009年春彻底的机构改革之后，两个统括各事业领域的部门成立，从根本上消除了实现产品联合所面临的阻力。所以这次公布的经营施策终于不再是空喊口号，而是直接给出了具有可操作性的实践方案。“索尼网络服务”与3D关联产品就是下一阶段索尼集团的重点，而PS3在这两个事业领域中都是处于中枢地位，毫无疑问，索尼在PS3身上的投入将会更加积极。



今年夏季PS3将进入3D时代！

事件回放 索尼于1月6日在拉斯维加斯Venetian酒店举办了消费电子展(CES)的展前发布会。今年索尼的主题完全围绕“3D”，对应立体成像技术的产品将从夏季开始全面上市，包括3D电视、3D蓝光和PS3对3D功能的支持，使3D技术步入实用化阶段。从2010年中开始，索尼的VAIO笔记本和数码相机也将支持3D技术。索尼还公布了专业的3D摄影机，表示其将提供3D技术的全套解决方案。

SCE社长平井一夫在发布会中登台，他首先公布了圣诞商战期间PS3取得的成绩。从11月末开始到年底的5个星期里，PS3的销量达到了380万台，其中在美国销售170万台。平井一夫表示这比2008年同期足足提高了76%。PSN提供的内容已经从当初的300部电影和1200集电视节目提高到2700部电影和1.6万集电视节目。为了提高PSN的覆盖面，今后对应网络功能的新系列BRAVIA电视、VAIO笔记本电脑和蓝光播放器将可以直接访问PSN，在线播放PSN提供的影视节目。

今年夏季开始，所有用户都可以通过固件更新让自己的PS3支持3D。从1月份开始，美国全境44家SonyStyle商店将开始进行3D BRAVIA电视的展示，亚洲和欧洲的索尼直营店也将陆续开始进行3D系列产品的演示，演示用BRAVIA电视以60/52英寸型号为主。在3D内容的供应方面，2010年夏季开始3D蓝光影碟将陆续推出，索尼电影旗下作品将率先3D化。索尼电影制片厂从2月中旬开始设立“索尼3D技术中心”，向体育、影视和游戏等娱乐业界的相关人士提供3D内容制作技术的实践学习机会和素材。索尼还将与探索频道和IMAX合作，预计2011年开始将在美国开通3D电视频道，设立3D专用电视网络。

斯金格在发布会中介绍了采用LED技术的BRAVIA新系列超薄电视，其中LX900/800和NX800/700系列都支持3D，预定今年夏季发售。不对应3D的NX900预定今春发售。BRAVIA的这个新产品系列对应网络视频功能，获得Netflix、亚马逊、YouTube等27家内容供应商的支持，可以直接在线播放网络视频。3D的蓝光播放器“BDP-S770”将从夏季开始发售，具备无线LAN和DLAN网络功能，对应SACD、BD-LIVE等功能，同样对应BRAVIA网络视频功能。不支持3D的蓝光播放器“BDP-S570”和“BDP-S370”将可以与iPhone和iPod Touch无线连接，用iPhone对蓝光播放器进行遥控操作，相关软件将于AppStore提供下载。

背景解析 索尼的CES发布会可以说是去年11月索尼经营施策说明会的延伸，之前公布的是战略详情，而CES公布的是该战略计划下的具体产品，进一步证明了索尼的这次产品联合计划绝非空谈。在索尼的3D计划中，PS3再次扮演核心角色，负责在高清电视3D化的发展初期首先吸引一批游戏用户。但是与当年通过PS3打赢蓝光战争不同，PS3无需为3D计划背负任何额外的硬件成本，反而是以固件更新的方式支持3D功能为PS3平添了一个卖点。正如索尼所说，3D将成为PS3与X360相比的一个重大独有优势。

PS3年度重头戏转战秋季

事件回放 1月13日，SCE宣布《GT赛车5》将无法赶在本财年内发售，其发售时间改为“未定”。此前索尼曾表示《GT赛车5》将对应立体成像技术，并且在年初的消费电子展中进行了演示。

在《GT赛车5》延期声明公布的6天后，SCE紧接着宣布原定春季发售的PS3体感控制器将改为秋季发售。SCE社长平井一夫在延期声明中说：“不在春天发售的一个主要原因是，我们需要为这种新控制器的首发准备足够吸引人的游戏软件，为此我们已经筹备了相当一段时间。”



背景解析 2010年刚开年，就有多则来自第一方与第三方的延期通告，原本拥挤的春季档期被渐渐分散，大批战略级大作集结于秋季发售。《GT赛车5》与体感控制器是今年SCE两个最重要的产品，而前者一直是代表着业界最前沿的技术应用，索尼很有可能会在《GT赛车5》中加入对应动作感应与3D画面的新模式，而这很有可能是其延期的真正原因。此外，在索尼原本的档期安排中，秋季档过于薄弱，只有《GT赛车5》才能阻击X360超强的秋季档大作阵容。

美电视台权威大奖PS3技压群雄

事件回放 深受全美玩家喜爱的Spike电视台每年末都会举办游戏颁奖礼，通过观众投票评选出每年的优秀作品，而在颁奖礼上总是邀请好莱坞巨星助兴，颁奖礼犹如奥斯卡大奖般星光熠熠。Spike电视台的“电子游戏大奖”（VGA）是每年最受关注的游戏奖项之一，而2009年的VGA奖可说是PS3的天下。



本次的VGA颁奖礼并没有主持人，不过过去一直担任主持人的萨缪尔·杰克逊仍然出席，为LucasArts的新作《星球大战 原力释放II》揭幕。另外请到的巨星包括说唱歌手Snoop Dogg和The Bravery，还有Green Day乐队、杰克·布莱克等。获奖作品方面，《未知海域2》是最大的赢家，取得包括“最佳游戏”、“最佳PS3游戏”、“最佳画面”在内的多项大奖。而2010年最期待游戏大奖获得者则是《战神III》。

背景解析 与奥斯卡大奖和E3的批评家大奖不同，Spike的VGA奖并非由业内专业人士评比，而是完全由玩家选出，通常是通过网络投票的方式由玩家自己票选诞生。这种评价方式引起争论，有人认为玩家自己评选才是最为公正客观的，然而也有人认为这样就无法从专业角度对游戏本身素质作出评比，得出的结果只能说明作品的流行度。不管怎样，PS3游戏在VGA奖中大获全胜的局面至少反映了PS3在玩家心目中的地位正在不断提高，PS3的游戏质量已经得到了根本性的改善。

庆贺15周年，PS大奖颁奖礼召开

事件回放 2009年12月3日在东京青山迎宾馆举办的“PlayStation Awards 2009”正值PS诞生15周年，可以说意义不凡。可惜在过去的一年里，日本上市的PS系大作不多，因此获奖作品寥寥无几，场面冷清了许多。

由于下载游戏正在成为一个重要趋势，PS大奖首次增设根据下载量评选的“PlayStation Store特别奖2009”。

PS大奖中的白金奖是销量超过100万套的游戏，而这一年在日本发售的PS系新作中居然没有一款突破百万销量，好在之前获得了双白金奖的《怪物猎人携带版2nd G》凭借销量超过百万的廉价版让白金奖不至于出现空缺的尴尬局面。SCE社长平井一夫表示，《怪物猎人携带版2nd G》连续三年获奖，这是PS Award历史上前所未有的，证明了它对PS家族的重要意义。平井一夫还向在场业界人士介绍了美国“黑色星期五”期间PS系主机取得的辉煌成绩。



PS Store特别奖2009

游戏名	发行商
垃圾箱	SCEJ
全民地底探险	IREM
葛城美里报道计划	NBGI
炸弹人Ultra	Hudson
战地1943	EA

PS Awards白金奖

游戏名	平台	发行商
怪物猎人携带版2nd G	PSP	Capcom

PS Awards黄金奖

游戏名	平台	发行商
如龙3	PS3	SEGA
生化危机5	PS3	Capcom
异说 最终幻想	PSP	Square Enix

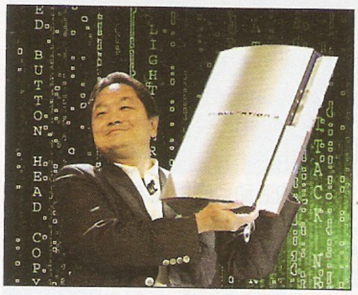
背景解析 从2008年开始，索尼将每年一度的“PlayStation Award”改在12月3日举办——即PS的生日。这几年在PS大奖中挑大梁的一直是PSP游戏，不过从2009年开始，PS3逐渐接过重担，首次有两款游戏获得了黄金奖。如果PS大奖颁奖礼再晚半个多月举办，还可以增加《最终幻想XIII》这么个白金级游戏。随着销量的逐步累积，2010年PS大奖颁奖礼举办时，《最终幻想XIII》应该可以捧走双白金奖。接下来还会有多个PSP大作以及《GT赛车5》等PS3大作，2010年PS大奖势必会恢复PS2巅峰时期的盛况。

超薄PS3或取消内置硬盘？

事件回放 SCE战略策划部门的负责人茶谷公之最近向《日本经济新闻》透露，超薄PS3原本还有其他几种设计方案能够使体积更加小巧。这些设计方案是不在主机内部装硬盘，而是改为大容量存储卡，甚至还提出了通过PSN进行网络存储的方式。不过最后出于成本和便利性等因素综合考虑，还是选择了不算很轻薄的现行设计方案。

背景解析 从PSone到超薄PS2，机身的缩小程度都令人惊叹。然而超薄PS3的缩小程度并不是很大，其机身体积仍与过去的旧版PS2相当。显然超薄PS3还有很大的外形进化空间，未来推出超薄PS2大小的终极型号并不是没有可能。取消内置硬盘是减小机身尺寸并降低成本的一个有效方案，至于很多游戏的安装需要，可以使用玩家自备的存储卡或者移动硬盘。索尼可以取消PSP go的UMD光驱，当然就有可能出一个无硬盘的廉价超轻薄PS3。

久多良木健东山再起



事件回放 据《日经》报道，久多良木健开办了一家名为Cyber AI Entertainment的新公司，该公司于2009年10月下旬成立，致力于发展网络技术。Cyber AI的注册资本金为2000万日元，久多良木健持有90%的股份。

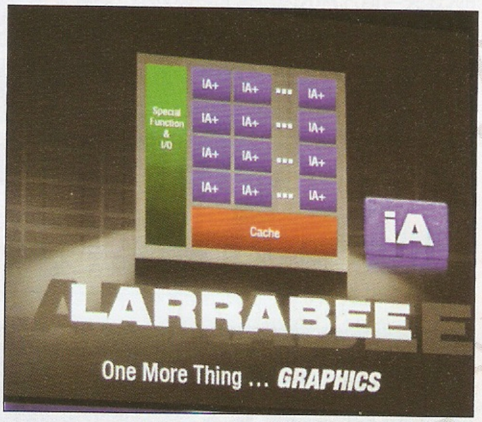
在《日经》的采访中，久多良木健说："我们初期将致力于研发与信息处理有关的技术，面向尖端网络运作。"据报道，久多良木健希望打造一个"高级娱乐平台"，进入时下流行的"云计算"领域，将用户的各种娱乐处理需求交托给分散于世界各地的服务器。也许之前于游戏开发者大会中公开的OnLive在线游戏点播服务就是久多良木健的目标。

背景解析 "PS之父"久多良木健将网络作为毕生的追求，从研发第一台PS开始，他就已经将网络作为未来游戏业务的发展目标。久多良木健希望PS3能完成他的网络夙愿，然而正是因为PS3承载了太沉重的理想，又承担了索尼集团太多的重担，以至于初期遭到沉重打击。久多良木健退位后沉寂已久，其间虽然担任了多家公司的挂名职务，但是这次的网络公司才是其理想所在。也许久多良木健所追求的云计算技术将来会与PS3有联合的机会。

PS4开发中，将放弃CELL处理器

事件回放 据日本媒体报道，索尼的下一代游戏机可能不会使用CELL处理器。日本PC Watch网站声称根据他们得到的业内情报，索尼已经在研究新主机的设计方案，早期的设想是将CELL与英特尔的Larrabee结合，进一步提高处理器效率，但该方案已经被索尼放弃。索尼也曾考虑过改进PS3的协处理器，但是目前已经在研究改用其他多核CPU的可能性。

背景解析 当年CELL计划启动时，规划总投资超过30亿美元，久多良木健对它的重视程度甚至超过了PS3本身，试图以其挑战英特尔。然而由于PS3事业不顺，CELL量产化进程受阻，成本居高不下，而英特尔的多核处理器技术发展迅猛，在成本与性能方面都有领先优势。为避免PS4重蹈覆辙，索尼没必要在处理器上继续沿用自己的技术。



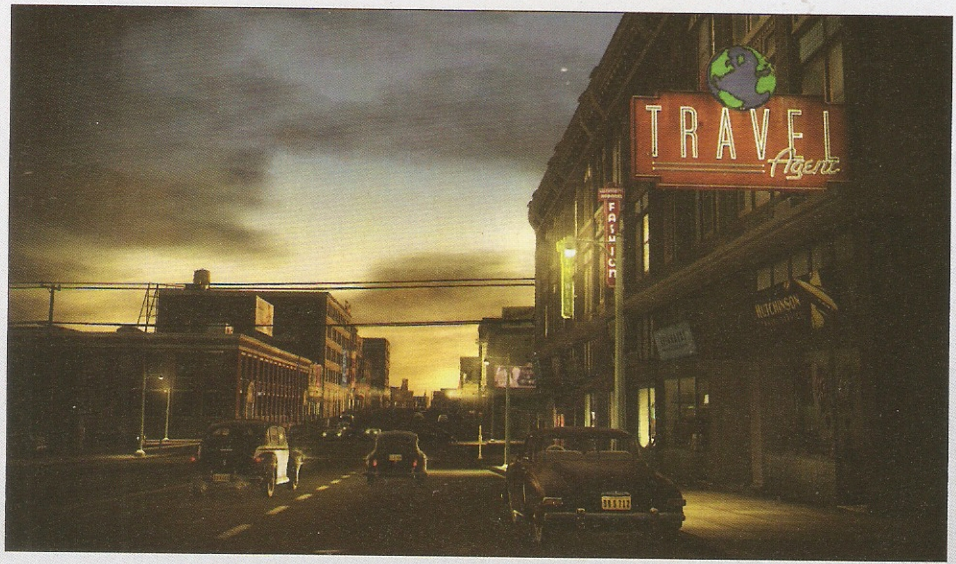
新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

黑色洛城

发行商 | Rockstar Games

预计发售时间 | 2010年9月



《黑色洛城》(L.A. Noire)原本是Rockstar为PS3打造的独占游戏，后来改为跨平台。本作开发至今已有6年时间，负责游戏制作的Team Bondi有部分开发人员来自PS2名作《大逃亡》小组。游戏将会忠实还原1940年代末的洛杉矶，灵感来源于1940～1950年代期间流行的老电影，采用独特的画面色调，以性、犯罪与道德为主题。从目前公布的情报来看，本作与Take-Two的另外一部犯罪题材游戏《黑手党II》有许多相似之处。

Torne

发行商 | SCEJ

预计发售时间 | 2010年3月18日

torne是一款类似于高清数字电视机顶盒的装置，将其一端与高清数字电视线连接，另一端通过USB线与PS3连接，就可以经由PS3收看到高清数字电视，并且将节目录制保存于PS3的硬盘中。torne的专用软件采用了简单易操作的界面，可以用PS3手柄很方便的进行节目表浏览、节目预约录制、录制节目的播放等。torne专用软件提供的电子节目表最多可以显示24小时的节目，通过L/R键进行缩放，通过分类与关键字进行节目搜索。此外如果事先已经预设了录制时间，在PS3待机、玩游戏和观看蓝光电影的时候都可以自动开始录制电视节目。通过torne的专用软件还可以一边看电视节目，一边上网查询节目相关资料。除了将录制的节目存储于PS3内置硬盘外，还可以保存在USB外接移动硬盘中。录制好的节目还可以转为适合PSP观看的分辨率与格式，通过PS3与PSP的无线通信，可用PSP对torne进行操作。

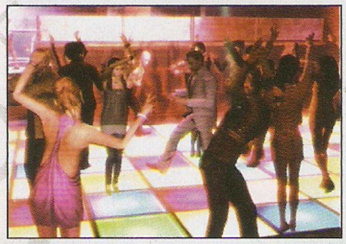


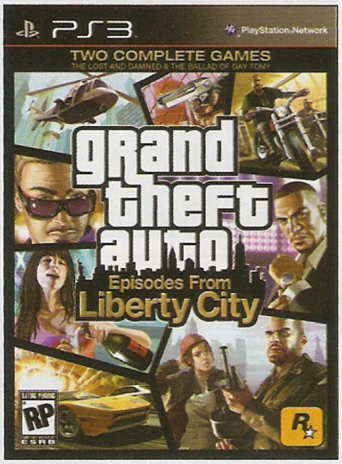
定价 | 9980日元 250GB版PS3同捆套装定价42800日元

横行霸道IV 自由城轶事

发行商 | Rockstar　预计发售时间 | 2010年3月30日

微软为了让《横行霸道IV》的X360版成为玩家的首选，不惜花费5000万美元的血本取得了两张资料片的独占权。不过现在看来，这两张资料片也只是限期独占。由于其销量并不是很理想，Rockstar宣布将推出两张资料片合集《横行霸道IV 自由城轶事》的PS3版，定价为39.99美元，其中的《迷失与诅咒》和《风流托尼之歌》也会在PSN上分别提供下载，定价各为19.99美元。



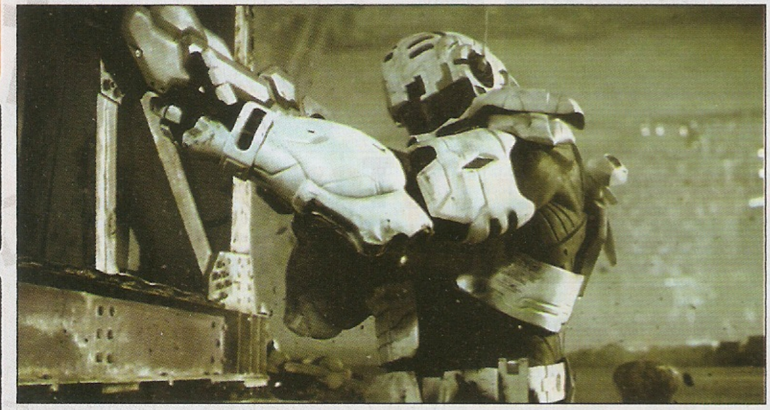


孤岛危机2

发行商 | EA　预计发售时间 | 2010年第四季度

采用Crytek最新CryEngine3开发的首部作品，很有机会成为今年画面最强的FPS游戏。Crytek声称，本作虽然是在家用机上推出，但在画面上将会超越前作。游戏故事发生在前作4年后，玩家将装备第二代纳米服，在能源存量和强度方面都大大提升，而且有四种模式可以选择，分别为提高速度与力量的力量模式、提高防御力的盔甲模式、可启动隐身功能的潜入模式和调查周围环境的战术模式。这次的舞台将会是纽约市，钢筋水泥的丛林会带给玩家完全不同的游戏感觉。由于将会有很多摩天大楼，因此玩家的活动范围将更为"垂直化"，玩家可以在高楼之间跳跃。





Vanquish

发行商 | SEGA　预计发售时间 | 未定

2008年5月，世嘉宣布与白金工作室合作，将代理其开发的4款游戏，其中三款都已经发售，如今最神秘、也是最令人期待的第四款游戏正式公布，这就是由《生化危机》之父三上真司制作的《Vanquish》。

在首次公开的预告片中结合了实拍影片与CG动画，可以看到主角似乎是一个造型有些像白色版钢铁侠的战士，他的机械手臂应该会在战斗中发挥重要作用。背景中可以看到被摧毁的城市，军用直升机在上空盘旋。根据穿插在其中的新闻片段，"敌军"已经摧毁了美国多座大城市。预告片中可以看到主角在巨大的轨道卫星上战斗，对抗双足装甲机兵。

幽灵行动 未来战士

发行商 | Ubisoft　预计发售时间 | 2010年第四季度

本作故事发生在《幽灵行动：尖峰战士2》之后，游戏副标题中的"未来战士"是来自美国及其北约盟军合作的"未来战士"计划。该计划是目前美国陆军的Brigade战队现代化计划的一部分，该计划的主旨是为其步兵装备网络化的通信与高科技设备。育碧表示，科技将会在本作中有很重要的意义，游戏中会出现军方正在研制的一些未来武器的原型。



波斯王子 遗忘之沙

发行商 | Ubisoft　预计发售时间 | 2010年5月18日



电影版《波斯王子 时之沙》号称将打造成与《加勒比海盗》同级的顶级大片，而这款《遗忘之沙》将与电影版同步推出。本作将回归《时之沙》三部曲的故事主线，讲述王子造访其兄弟的王国，却发现皇宫已经被占领。为了阻止王国被彻底摧毁，王子只有冒险使用时之沙的力量。本作在游戏系统方面也会回归《时之沙》三部曲，并在战斗部分加入一些独创新系统。



辐射 新维加斯

发行商 | Bethesda Softworks
预计发售时间 | 2010年秋

本作故事发生在《辐射3》的3年之后，但在本作中登场的均为全新角色。

游戏的舞台自然是拉斯维加斯，由于不像其他城市一样遭到核武器的正面攻击，拉斯维加斯的很多建筑都保持相对完整，而且也有更多的植物。两个主要势力控制着新维加斯，分别是新加利福尼亚共和国(NCR)和奴隶组织凯撒军团。

本作的主要系统与前作相似，并加入了全新的声誉系统。

新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

数字串烧

30亿 Activision Blizzard宣布"《使命召唤》系列"累计销售额已经超过30亿美元，预计在2010年该系列仅下载内容的收入就会达到1～1.4亿美元。

17% 据Broadpoint AmTech的分析家Ben Schachter研究发现，2009下半年，美国的PS3和X360游戏销售额(除去音乐类游戏)比去年同期提高了17%。但美国游戏市场总体规模仍然出现萎缩，原因是音乐游戏销售额降低了52%，任天堂的游戏销售额降低了11%。

1000万 索尼欧洲家庭商业部经理Dan Hill透露，Home的用户数量已经突破1000万。他说："PS Home正在成为用户与开发商之间见面交流的场所。"

44万 这是2009年感恩节期间PS3在美国的周销量，索尼表示这是他们历史上的最佳成绩。感恩节期间PS3是销量增长幅度最大的主机，一个星期的销量就比10月份全月销量(32万)高出37.2%！比起2008年感恩节，今年同期PS3的销量达到其将近4倍！

5545万 SCE宣布"《GT赛车》系列"自发售以来，全球累计销量已经达到5545万套，其中《GT赛车5 序章版》销量就达到了惊人的465万套。

500万 据Konami的第三财季财报显示，2008年6月发售的《潜龙谍影4》全球累计销量已经突破500万套，这是首款销量突破500万套的PS3独占游戏。《潜龙谍影4》虽然已发售多时，但一直保持畅销，2009年4～12月份也有65万套的销量。

流言蜚语

PS3版《死或生5》?

据英国PS官方杂志传闻板块报道，《死或生5》除了有X360版外，其PS3版正在开发中。自从板垣伴信辞职、Tecmo与Koei合并后，Koei Tecmo对PS系主机十分热情，《死或生 天堂》也登陆PSP，《死或生5》跨平台到PS3几乎是不可避免的。

《使命召唤》打越战?

据英国CVG网站称，根据他们得到的内部情报，由Treyarch开发的《使命召唤》新作将以1960年代末的越南战争为题材，预定于11月发售。该消息来源称，本作以经典越战电影《现代启示录》、《野战排》等为灵感，将会带玩家进入到危机四伏的丛林战场。此前已经有其他信息来源称《使命召唤》新作将选择越战题材，看来可信度很高。



《现代战争3》换开发商?

除了今年的Treyarch《使命召唤》新作外，另有传闻称明年的《使命召唤 现代战争3》不再是Infinity Ward开发，而是Activision旗下刚成立不久的Sledgehammer Games。至于Infinity Ward本身将会开发一款全新作品。事实上在《使命召唤4 现代战争》取得巨大成功后，IW与Activision重新签署了一份为期5年的协议，IW在这份协议中争取到的权益是下一个由其开发的新品牌版权归IW所有，IW享有完全的控制权。

神机短消息

■Rockstar《校园坏小子》(Bully)的音乐制作人Shawn Lee日前在接受媒体访问时暗示《校园坏小子2》已经在开发中，他很快就要为该作制作音乐。

■自从《山脊赛车7》之后一直没有动静的NBGI最近注册了该系列的一个新商标：《山脊赛车 加速》(Ridge Racer Accelerated)，系列最新作有望近期公布。

■美国空军最近一口气购买了2200台超薄PS3，这批主机将会被运到纽约州的美国空军实验室，与那里已经购买的336台PS3一起组成计算机群，用于提高雷达照片的分辨率、加快航拍视频的解析速度等。

■日本谷歌发布的2009年搜索率上升最快关键词中，有两个游戏名进入前10名，除了国民RPG《勇者斗恶龙IX》排名第一之外，另外一个居然是PS3的《恶魔之魂》，排名第六。

■水晶动力工作室最近开始为某"著名3A级大作系列"招聘多人游戏模式的设计师，虽然没有提到游戏名称，但近年来水晶动力制作的知名游戏只有《古墓丽影》，也就是说《古墓丽影》最新作应该会有在线多人模式。

■来自零售商的传闻称，PSP的迷你游戏下载服务minis有望于近期面向PS3开放，并且PS3版将会提升分辨率。

■SCE伦敦工作室近日宣布"《歌星》系列"累计销量已经超过2000万套。

■正忙于《最终幻想Versus XIII》的制作人野村哲也在日本媒体采访时透露，他还有两款尚未公布的游戏正在开发中。他还表示目前开发团队正在努力让《Versus XIII》中的CG与实际画面做到真正的无缝接合。

■小岛秀夫透露，在《潜龙谍影 和平行者》发售后，他将会开发一款活用主机全部性能的游戏，该作受到《使命召唤 现代战争2》的灵感触发，应该会是一个大制作的次世代游戏。

■索尼与松下公司宣布，蓝光光碟的单层容量将从25GB提高到33.4GB，也就是说双层的BD光碟容量将提高到66.8GB。升级后的BD光碟兼容目前所有的蓝光播放器，包括PS3，只需进行固件升级即可。

■日本一Software日前宣布，新财年里他们将会推出8款高品质新作，其中6款为原创游戏。日本一今后将以



PS3为主力，《魔界战记》最新作将会在PS3上推出。

■Square Enix目前已经为美版《最终幻想XIII》投入了巨额宣传预算，其中包括巨资取得NBA赛事冠名权，在达拉斯的NBA全明星赛现场还会设立一个专门的《FFXIII》展台。

■据《日本证券新闻》报道，由于Wii版《战国无双3》销量不佳，Koei Tecmo将会在下个财年推出该作的PS3和X360版。



索尼向世界发出了一个SOS信号，这个SOS不是“Save Our Souls”，而是“Sony Online Service”……

灵魂的救赎

21世纪的第二个十年刚刚敲响钟声，从2009年末开始PS3势不可挡的气势继续喷薄而出，多款大作蓄势待发，PS3的销量在Wii身后紧追不舍。从2月份开始，PS3的又一轮大作潮袭来，不愿给对手丝毫的喘息余地。由于春季阵容空前，为了避免浪费弹药，从年初开始，索尼相继发布多则延期声明。表面上，“不务正业”的山内一典一干人等再次辜负了玩家的厚望，几年来在延期与等待中把玩家的耐性消磨殆尽的PS3似乎仍在重蹈覆辙。但对索尼的软件档期计划稍加分析后不难发现，这一系列延期事件的性质与以往大不相同。索尼将过于拥挤的春季档期分散，为盛夏淡季增加弹药，为秋季迎战Natal准备更强有力的保障。索尼正在为PS3制定连绵不绝的大作强攻计划。

文 Lancer 编 星夜 美编 一刀

走出谷底

2010年1月28日，索尼在东京证券交易所突然股价大涨5%……

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

2010年1月28日，索尼在东京证券交易所突然股价大涨5%，重新攻上每股3000日元的价位。股价大涨的原因是《日本经济新闻》报道索尼上季度运营利润预计将达1000亿日元，这是超出绝大多数投资者预期的出色成绩。此前路透社的另外一则报道称，索尼将出现连续第五个季度的亏损。在《日本经济新闻》的报道中，对SCE部门的表现大加褒奖，指出第三季度里PS3业务终于实现盈利，这成为索尼集团扭亏为盈的重要原因。

自从2010年初举办的消费电子展期间索尼宣布PS3于年末假期5周内销售380万台，再现PS2时代的辉煌。投资者对索尼信心回归，从1月初开始索尼股价持续攀升，于1月19日恢复到2008年9月经济危机爆发之前的高位。索尼在CES期间公布的2010年产品线被投资者和分析家一致认为是多年来索尼最强、最具可持续性的产品计划，2009年末的出色表现与2010年更强的前景预期是人们的信心之源。索尼集团首席财务官大根田伸行在财报会中宣布：“我们已经走出谷底！”

2月初，索尼宣布其上季度共实现盈利792亿日元，其中SCE所属的网络化产品与服务部盈利194亿日元，PS3销量的增长与成本的下降是其主要原因。当然，作为盈利支柱的还是软件权利金收入。当季PS系平台共销售游戏达7380万套，其中PS3已成为绝对主角，游戏销量达4760万套。

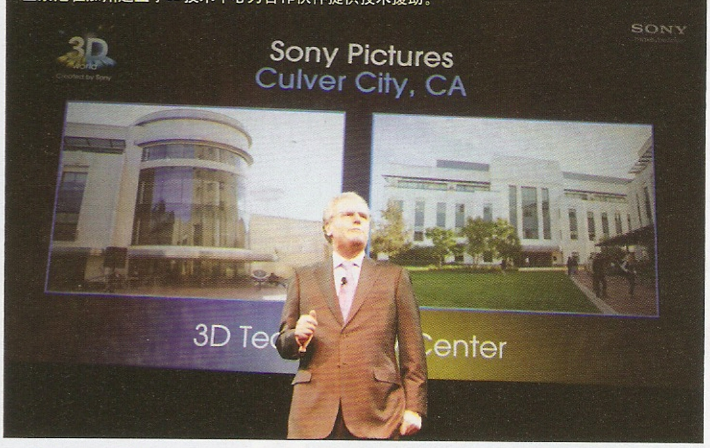
电子与游戏产品占每年索尼集团营业额的三分之二左右，这两大部门也是索尼集团运营的主要成本压力所在。为了缩减成本，索尼已经关闭了五分之一的工厂，大手笔裁掉了将近2万人，并且大大减少了供应商的数量，通过规模采购降低进货成本。这一系列的裁员增效行动可实现每年约3300亿日元的成本缩减。大根田伸行预计到2011年3月之前，PS3的成本可以再降15%，使SCE在下个财年的开支减少数百亿日元。据《华尔街日报》报道，目前索尼每卖出一台PS3，仍然有18美元的小幅亏损。如果不出意外，下一财年PS3可能仍会保持硬件的小额亏损，制造成本的降低会被用于应对X360与Wii随时可能展开的价格战。根据分析家预测，下一财年PS3应该还会有一次幅度为50美元左右的降价。

霍华德·斯金格曾寄望于PS3带动它的“高清价值链”，用PS3提高蓝光影碟与高清电视的需求量，让高清电视、蓝光播放器、高清摄录机等产品全面加速发展。2009年第四季度，PS3销量提高44%，索尼的Bravia液晶电视销量也明显提高。索尼预计下个财年其液晶电视销量至少会提升33%，达到2000万台，同时可实现电视业务的盈利性——对索尼来说，这将会是比PS3盈利更

值得开香槟庆祝的历史突破，在过去5年来，索尼的电视业务持续亏损，成为电子部门最大的绊脚石。随着高清有线电视普及化程度的提高，以及全球经济表现出的复苏之势，各大电视品牌都度过了一个欢快的圣诞，在这个季度里，三星与夏普都宣布重现盈利。而索尼的消费电子产品与设备部从亏损198亿日元强势反弹，实现净利达494亿日元。日本大和证券高级分析家三浦和治说：“下一个财年索尼能否保持复原，将在很大程度上取决于电视与游戏业务。”

索尼的电视部门面临着与PS3一样的处境，由于在液晶电视技术上技术积累不足，Bravia产品线无法在价格上与对手硬碰。索尼通过其强大的品牌运作能力将Bravia打造成消费者最喜欢的高清电视品牌之一，但价格压力正在成为Bravia最大的前进阻力。索尼需要利润，这就需要为其产品找到一个高价的理由。斯金格从5年前上任的第一天起就在考虑这一问题，他所构思的产品策略可以高度精简概括为“Sony United”。所谓“United”，可解释为索尼集团员工与各部门之间的团结，索尼的工程师与经理人之间的矛盾、保守派与激进派之间的冲突、各部门的各自为政……这些内乱因素都是5年来斯金格一直在努力破除的对象；而“United”的另一层含义是索尼各产品之间的联合。产品线太长曾被认为是索尼危机的根源，缺乏足够强势的产品很容易导致各产品线被逐个击破。斯金格希望索尼各产品互相联合、相互扶持，形成一条牢不可破的价值链。“产品价值链”的口号喊了4年，才终于在2009年11月的索尼经营施策说明会中让人们看到了具有实际意义的成果。

继蓝光之后，3D与PSN正在成为贯穿索尼各产品线的两个新主题。索尼正押重注豪赌3D技术，期待以此作为Bravia的突破口。2010年被电视行业公认为“3D元年”，各大电视厂商已摆开架势征战3D世界。索尼曾因固守特丽珑显像管技术而被三星抢走平板电视霸权，对于这一轮的3D新潮流，索尼迎头向前，成为3D大军的先锋。与松下这位同样力推3D技术的老对手相比，索尼相信它拥有独一无二的优势——PS3。PS3可通过固件更新实现游戏的全面3D化，与3D的Bravia电视配合可实现最佳观赏效果。



■索尼在加州建立了3D技术中心为合作伙伴提供技术援助。

索尼的Bravia电视还将配备宽带上网功能，可连接PSN，直接在线观看PSN提供的高清影视节目，PSN积累多年的节目资源将成为其他消费电子厂商望尘莫及的巨大优势。PS3为蓝光护航，为索尼打赢了次世代光碟格式之战。高清价值链上的下一个目标是Bravia，而PS3将再次扮演辅佐者的角色，将其苦心经营的PSN作为资源库，为Bravia带来附加价值，让索尼在价格之战中能够更从容应对。斯金格将平井一夫提拔为网络化产品与服务部总裁目的便在于此——游戏是索尼网络计划的核心，而网络可为索尼的产品创造附加价值，在这条网络价值链上的产品包括笔记本电脑、手机等索尼的关键产品。作为两条价值链的核心，PS3是斯金格最重要的一颗棋子，所以当它像黑洞般每年吸走十几亿美元，斯金格咬咬牙挺住了来自董事们的压力，继续不惜血本地向PS3砸钱，信念之坚定较之久多良木健也不遑多让。苦熬四年，如今斯金格终于可以看到PS3扭亏为盈的曙光，他的两条价值链正处于即将全线激活的状态，还差最后一步便可迎来索尼集团的整体复苏。

拯救索尼

生旦净末丑悉数登台，期待十几年的网络好戏即将开锣……

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

2008财年，索尼集团厄运缠身，游戏事业处于历史最低点，偏偏又碰上百年一遇的经济危机，零售环境恶化，日元兑美元与欧元的汇率不断提高，索尼集团出现14年来首次全面亏损。2010年，在索尼集团恢复元气的同时，经济环境也在改善，日元持续升值的阴霾正在散去，这使PS3在欧美的价格压力减轻了不少。身为美国企业，微软不用像索尼一样担忧日元升值，这是X360与PS3相比的地利优势。但微软正在渐渐丧失他的优势。

经过2009年末商战一役，PS3与X360之间的出货量差距已经从1000万缩小到500多万台，X360的第三方独占游戏已所剩无几，第一方游戏开发实力也在经历Bungie单飞、Ensemble关闭等一连串的事件后元气大伤。X360原有的优势正在不知不觉间转为劣势。游戏开发环境友好的X360机能早已被开发者们完全摸透，业界的编程高手们都转而攻克PS3的技术高地，第三方开发商与发行商都心知肚明，只要能率先吃透PS3的性能，就可以像《未知海域2》那样以屹立于业界之巅的技术表现力在无数竞争对手中鹤立鸡群。玩家也渐渐开始相信，E3 2005索尼画下的大饼并非幻象，PS3的潜力完全解禁之日，曾经的CG将变成完全的即时演算掌控于玩家之手。



■今后索尼的BRAVIA电视将可以直接连接PSN。

索尼仍在为缩小PS3与X360的装机量差距而努力之时，在关乎消费电子行业未来的另一个战场上，索尼已经悄然赢得胜利——从2009年下半年开始，PSN用户数量超越了Xbox LIVE，索尼的赔本赚吆喝为其下一步的集团策略打下了坚实的基础。微软在Xbox LIVE上血本投入数年之后，突然换回一副商人面孔，一切以眼前利益至上，无处不在的高昂收费以及一刀切的BAN机政策正导致民怨沸腾。这些围绕短期商业利益的举措使Xbox LIVE的经营收入屡创新高，但是却因力度拿捏不当以致Xbox LIVE这个招牌沾染上铜臭味，品牌形象受损，不少潜在客户因而转投PSN。

2009年11月，索尼发出了一个SOS信号，这个SOS不是“Save Our Souls”，而是“Sony Online Service”，但斯金格与平井一夫同样希望这个SOS能成为拯救索尼的希望。

SOS是以PSN为基础，进行大幅强化之后向索尼集团各种电子产品渗透的统一网络服务，以索尼电影、索尼音乐与SCE为主要内容供应商，同时利用其在各自行业内的影响力，联合娱乐行业的合作伙伴提供最丰富的娱乐内容。换句话说，索尼正在将游戏产业的经营模式套用到电视、手机等行业，即以软件促进硬件，用充实的娱乐内容提高硬件竞争力。早在十几年前，索尼提出要从硬件商转型为内容供应商时，就提出过这一理念，当时是受到了PS的成功以及网络投资热的启发。一直在追求网络梦的久多良木健就是这一理念最忠诚的信徒。然而投资者们十几年来日复一日地听着索尼以软促硬的构思，耳朵都听出了老茧，对于SOS难免有些不以为然。在此之



■平井一夫是索尼网络战略的核心人物。

前，索尼也提出了上网电视"Bravia Link"，以及索尼家电间文件共享的"Media Go"，但每次都是雷声大雨点小。东京Macquarie证券研究主管David Gibson说："霍华德爵士说得漂亮，不过我想看到的是钞票。"

SOS的目标是通过内容服务打败有成本优势的三星等韩国电器商，同时用索尼自身的硬件实力抵挡IT企业的进攻。与过去空谈口号而缺乏行动力的放卫星策略不同，如今的SOS有一个现成的可靠网络服务为基础。PSN已拥有3000多万用户，影视与游戏内容充实，并且已经形成一套可靠的盈利模式，预计本财年可实现销售收入达500亿日元，是上一财年的3倍。SCE已经为索尼搭好戏台，索尼要做的是将这个舞台扩建，然后生旦净末丑悉数登台，期待十几年的网络好戏即将开锣。索尼预计到2012年，SOS每年会创造3000亿日元的销售收入。平井一夫说："如果我们能确实将该服务做大做强，达到那样的收入水平，就可以贴补硬件收入，这就是我们所期待的未来。"有完善的内容供应为后盾，不仅可以提高硬件吸引力，来自内容供应的收入也使得索尼可以制定更大胆的低价策略。

平井一夫认为，与过去索尼多次的网络努力相比，这次整个集团范围的努力有一个根本性的区别，那就是网络环境早已今非昔比。家庭宽带已经和有线电视网络一样普及，网络已经融入到普通家庭的日常生活。PS2时代对网络不屑一顾的家用机玩家们正逐渐将网络作为其游戏生活中不可分割的一部分，从光碟格式到高清标准，游戏向来是家庭娱乐技术新方向的领潮者，率先在游戏中普及的网络概念也终将成为家庭多媒体娱乐的核心。那时游戏产业的经营规则也将在整个娱乐产业普及，网络平台的主宰者就像游戏产业里的主机霸主，将享受第三方内容供应商进贡的权利金，这笔收入将比硬件本身更为可观，以至于索尼可以将其电视与手机以低于成本价销售。索尼还可以将SOS服务有偿提供给其他硬件厂商，在获得一笔额外收入的同时增加SOS的用户基数，提高对内容供应商的吸引力。只要宽带普及率与网络环境的障碍被扫清，网络所蕴含的巨大能量将彻底改变普通家庭的起居室生活，卫星电视信号与有线电视等单向的娱乐与资讯传播方式终将被可双向互动的互联网取代，娱乐产业的未来将掌握于网络平台主导者之手。

年度主机

高分跨平台游戏均为PS3版得分较高，PS3因此被评为年度主机。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

对普通玩家来说，硝烟弥漫的网络大战只是一场在帷幕之后发生的战争。至少在目前这个阶段，玩家关心的不是Bravia能否直接连上PSN，而是PS3能给他们提供多少好玩的游戏。用SOS拯救索尼的前提是要有足够多的用户基数，以争取内容供应商的支持，所以索尼总是异常勤快地播报PSN每个月数以百万计的用户增长速度。PSN用户基数的根本还是取决于PS3的销量，而PS3的销量取决于游戏的质量与数量。2009年，PS3总销量比X360高出200多万台，索尼制定的1300万台财年销量目标可轻松达成。合理的售价与充足的大作供应使PS3的处境得到了根本性的转变，2009年PS3在美国的销量增长率达22.3%，是全年表现最出色的主机，在欧洲和日本PS3的销量增幅更高。2009年共18款PS3游戏销量突破百万，其中6款游戏销量突破200万。PS3的百万大作中，游戏类型分布均衡，体育、竞速、FPS、动作、格斗、RPG等均有百万大作产生，这也表明了PS3用户层分布均匀，PlayStation这个金字招牌仍然有其深入广大群众的广泛号召力。体育游戏最能反映主流人群的品牌倾向，PS3与X360在欧洲的装机量相当，但两年来《FIFA》与《PES》这两大足球名门都是PS3版销量远高于X360。去年秋季发售的《FIFA 10》PS3版销量将近300万，X360版为226万；《PES2010》的PS3版销量更是达到X360版的三倍。即使是在美国本土，X360的装机量优势也在减弱。《麦登NFL》的PS3与X360版销量差距正不断缩小，去年的《麦登NFL10》X360版销售221万套，PS3版也有171万的销量，而在美国X360的装机量几乎是PS3的两倍。

PS3游戏销量的整体提升是第三方提高PS3项目投资的主要动力，同时Wii第三方游戏收入暴跌也导致原本分配给Wii的开发资源流向PS3。美国"游戏开发者研究所"最近发布的一份报告显示，Wii在开发者中的支持率从一年前的42%降低到30%，而PS3和X360分别为61%和69%。这仅仅是美国的情况，如果算上对PS3支持率更高的日本和欧洲，PS3在全球第三方中的支持率可能已经超过X360。去年Wii销量超百万的游戏与PS3一样为18款，但其中的第三方游戏仅6款，而在这6款游戏中，还有3款是2007年发售的游戏，另有一款为借马里奥之威热卖200多万套的《马里奥与索尼克 冬奥会》。纯正的2009年第三方新作只有EA的《EA Sports Active》和育碧的《我的健身教练》，这两款游戏完全模仿《Wii Fit》的经营策略，聘请名教练监修，巨资投入于面向主流人群的广告轰炸。前者销量250多万，是EA最成功的Wii游戏，但利润率并不理想；后者销量160多万，更是令育碧大失所望。去年育碧在Wii游戏上的收入下跌了一半



■《暴雨》的新颖理念完全打破了人们对动作冒险游戏的认识。



■《未知海域2》是2009年无可争议的年度游戏。

有余，在年终的次期投资计划说明会中，育碧明确表示来年将全面减少Wii的游戏数量，将资源全面调拨于开发高清游戏。SCEA第三方关系部副总裁Rob Dyer有感于几年来第三方态度的变化。过去Dyer拜访第三方时最经常听到的是Wii如何如何火爆，NDS销量多么多么吓人，第三方会当着他的面说："我们应该多跟任天堂打交道。"如今第三方开始带着那些原本投给任天堂的资源主动找上索尼，主动提供独占内容，Dyer从第三方那里最经常听到的是："我们会派更多工程师，充分利用蓝光，挤出PS3的更多性能。"

早在2008年5月，DFC Intelligence预测到2012年PS3的软件收入将居三大主机之首，其前提是PS3应于2009年秋季降价至300美元以下，在这份报告中同时预测了Wii将于2009年秋季降价至200美元以下。DFC的推测全部应验，因此在2009年秋季，DFC再次发布了一份最新预测报告，其中指出2009年末商战期间，蓝光光碟接替DVD的趋势已经十分明显，PS3"无所不能"的主题广告深入人心，PS3的产品形象正在从低性价比的贵族机摇身一变成为最高性价比的游戏机。调查显示，影迷对PS3兴趣浓厚，除了蓝光功能外，PS3版Netflix高清影视在线点播服务无需额外付费，而Xbox LIVE版需要金会员资格，事实上相当于双重收费。索尼第一方游戏在过去一年里表现出色，在未来一年更预留了多张王牌。DFC最后在其报告中再次肯定了2008年的预测，并指出2010年是索尼确立其市场地位的关键之年。

据Metacritic统计的2009年各媒体综合评分报告，2009年PS3游戏平均得分与高分游戏数量都遥遥领先于其他任何主机。10款得分最高的游戏中，PS3就占了5款，其中包括2009年最高分游戏《未知海域2》，90分以上游戏多达10款。过去人们通常认为跨平台游戏X360版为首选，但在2009年的媒体评分中，《现代战争2》、《街头霸王IV》等高分跨平台游戏均为PS3版得分较高，PS3因此被评为年度主机。高质量的第一方独占游戏也大大提高了PS3游戏的平均得分，《未知海域2》不仅是2009年的最高分游戏，同时也横扫了多家主要游戏媒体的年度最佳游戏大奖，是代表游戏开发专业领域最高权威的2010年游戏开发者选择奖的头号大热门。《杀戮地带2》被GameSpot网站评为年度最佳FPS，击败了《现代战争2》。《无名英雄》综合评分也在86分以上，销量达百万以上，续作已在规划中。自从SCE全球工作室成立后，SCE旗下各工作室之间实现了深度的技术互助与资源共享，以顽皮狗、Insomniac、圣莫尼卡等几大实力级工作室为首，共同攻克PS3游戏开发的技术难题，并将其开发经验与工具向第三方推广。如今SCE在技术与创新实力方面都位居业界顶尖水平。

微软自从意识到第三方靠不住的道理之后，也在不遗余力地增强第一方游戏开发实力，二者之间的根本区别在于微软打造的第一方游戏过于重视短期效益，主要围绕射击、赛车等在X360上较为畅销的游戏类型，并过于迎合核心玩家的喜好，缺乏鲜活的创新之魂，正如纯商业性质的好莱坞动作大片，虽然销量与评价俱佳，但只能满足现有用户层，难以吸引新客户。2008年后，无论是《战争机器》还是《光环》，其主机销量牵引力都十分有限。索尼的第一方游戏更重视创新与多样化的产品搭配，从《小小大星球》到《暴雨》，索尼在不断尝试全新的游戏类型，正如角逐奥斯卡的艺术型电影，虽然销量不是很高，但可形成更丰富的软件组合，可避免用户单一化，迎合更广的用户层，有利于长期发展。2010年后，次世代战争全面进入主流化阶段，PS3根基扎实的优势将充分显现。

传说之战

它肯定会成为次世代四年战争的高潮，在主机战争史上成为一场具有传奇色彩的战役。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

2010年2月初，已经好几年没开的微软"X"系列会议迫不及待地盛大张扬，公布了今年X360多个主力产品的发售计划，微软游戏工作室副总裁菲尔·斯宾塞骄傲地说："2010年将会是我们最盛大、最突破的一年，充满了在任何其他主机上都找不到的游戏与娱乐。"微软在2009年里表现不佳，其中确实有为2010年Natal计划蓄力的因素。2010年末商战对于三大厂商都是一场硬仗，索尼、微软与任天堂将在体感游戏上正面交锋，而传统游戏方面也将首次出现三大厂商头号王牌硬碰的盛况——索尼的《GT赛车5》、微软的《光环 致远星》和任天堂的《马里奥》与《塞尔达传说》新作将一决雌雄。这就像一场势均力敌的战争持续四年后迎来了决战的时刻，虽然M、S、N任何一方都不会在这场战争中退出，但它肯定会成为次世代四年战争的高潮，在主机战争史上成为一场具有传奇色彩的战役。

为应对微软可能在2010年同时抛出的降价、Natal与《光环》这三张王牌，索尼筹备了四年来最强的大作群严阵以待。《GT赛车5》与Rockstar的《GTA》级独占超大作《Agent》是PS3发售以来最具战略意义的独占游戏，目前索尼掌握的PS3独占大作阵容已全面超越X360，《最终幻想Versus XIII》、《最终幻想XIV》、《最后的守护者》、《白骑士物语 光与暗的觉醒》等都蓄势待发。进入2010年后，索尼的多款控制器技术专利曝光，索尼显然已为体感之争储备了强大的军力。主机之争早已不是SCE的个人之战，整个索尼集团的命运维系于此。2010的年末决战时刻将会是索尼的全力一击。



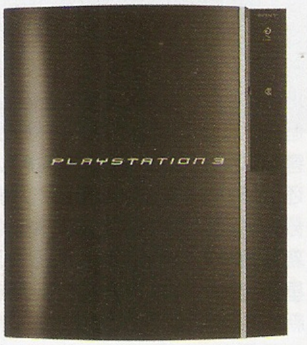
■不断延期的《GT赛车5》将用于阻击《光环 致远星》。

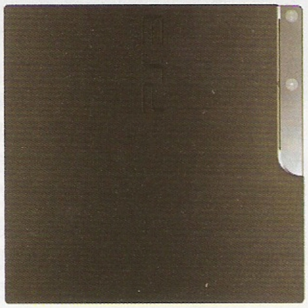
2010春季购机点滴疑问解答

作为次世代主机当中硬件处理能力最为强大一台主机，PS3 发售至今已经走过了第三个年头，随着《神秘海域 2》、《最终幻想 X III》等一线作品相继发售，目前 PS3 的游戏阵容空前强大，3 月即将发售的巨作《战神III》更将点燃无数热血玩家的心。对于先前因游戏缺乏而对 PS3 信心不足的玩家现在绝对可以打消顾虑放心入手。笔者周围许多朋友也都纷纷表示，将在 2010 年购入手心仪已久的 PS3 作为对自己努力工作（学习）的奖励。2009 年 9 月份全新上市的新版 PS3 Slim 想必是现在玩家们入手的重点关注机型。相比之前的老一代 PS3 厚机，PS3 Slim 更薄、更轻，价格也相对便宜许多，更重要的是改进后的新主板发热更低，将"死亡黄灯"问题出现的概率降到最低。而相信还是有不少玩家对到底是购入新版薄机还是旧版厚机而感到困惑，这里就为大家就当前购机的一些热点问题进行汇总，希望能对大家有所帮助。

文 Raeca 美编 木仙

薄机与厚机的差别





项目	PS3 Slim	PS3（厚版）
硬盘	120GB/250GB	80GB/160GB
尺寸	11.42×2.56×11.42英寸	12.75×3.86×10.8英寸
重量	3.2KG	11KG
功率	250W	280W
放置	平放（竖置需另购支架）	平放/竖置
蓝牙	支持	支持
有线网络	支持	支持
Wi-Fi	支持	支持
HDMI	有	有
PS游戏兼容	支持	支持
PS2游戏兼容	不支持	不支持
Linux兼容	不支持	支持
Bravia同步	支持	不支持
读卡器	无	内置（限早期版本）

1.PS3 厚机外观质感确实更好，但内部却逊于新版薄机

对于同时拥有新老两种型号的 PS3 主机的笔者而言，老版主机的外观质感确实更胜一筹，黑色钢琴般的外壳加之银色的金属质感边框，以及触摸感应式按钮，都要比 PS3 Slim 来得华丽。但 PS3 Slim 在整体质量上却要比原始的厚版 PS3 来的稳定许多，目前就国内店家的反馈来看，老型号的 PS3 由于主板采用的工艺较为原始，发热量也相对较大，整体的返修率要大大高于新版薄机。显而易见，PS3 Slim 主板与内部均是全新设计的，不仅总结了老板 PS3 设计的优缺点，更是采用了最新的 45nm 工艺，发热量降低，稳定性大大增强，原先的锁光头与死亡黄灯问题都得到了很好的解决。

2.PS3 Slim 支持高清音轨源码输出

在此之前，PS3 虽然能够支持 Dolby TrueHD 和 DTS-HD Master Audio，但只能通过内部解码后转换为 LPCM5.1 或 LPCM 7.1 输出。而 PS3 Slim 正式支持将这两大标准的 Bitstream 通过 HDMI 输出至专业功放，令玩家体验原汁原味的蓝光高清音频，PS3 肩负的完美蓝光播放器的使命也终于达成。而由于该功能涉及硬件改动，因此老版本 PS3 厚机无法通过固件升级的方式获得支持，所以这是 PS3 Slim 版独有的优势。

3.PS3 厚机与 PS3 Slim 同样不支持 PS2 游戏

尽管 PS3 发售时是宣称能够向下兼容 PS2 游戏的，但事实上仅有 2006 年出厂的第一批型号的 PS3 20GB/60 版本能够较为完美的兼容 PS2 游戏，而之后的 2007 年中期开始出货的新版本陆续取消了用于支持 PS2 游戏的独立处理芯片，同样也不再支持 PS2 游戏的运行。

在 PS3 发售初期，PS3 游戏软件阵容明显不足之时，需要依靠兼容已有的丰富的 PS2 游戏来完成过渡。为了保证能良好地兼容 PS2 游戏，因此在初期的 PS3 20/60GB 版本中搭载了 EE 与 GS 两块芯片，采用完全的硬件解码来实现 PS2 游戏向下兼容。由于搭载 EE 与 GS 就相当于 PS3 主机内又捆绑了一台 PS2 主机，使得硬件成本难以缩减，高昂的价格却又成了 PS3 普及道路上的一块绊脚石。于是，PS3 厚机在之后的表面上的几次小幅改进（80GB 以及 160GB 的推出）对硬件兼容的方式采取了逐步"拿去"EE 与 GS 两块芯片的缩水策略。80GB 版本厚机 PS3 去掉了 PS2 的中央处理器 EE，而保留了图形处理器 GS，依靠半软件半硬件的方式兼容 PS2 游戏，而此举的代价便是兼容性由 20GB/60GB 版本的 93.33% 下降到了 56.97%。而之后的 40GB 以及 160GB 版本则完全抛弃了 EE 与 GS 芯片，同时也放弃了对于 PS2 游戏的向下兼容。

所以如果你想购入 PS3 来玩老的 PS2 游戏，那恐怕是一件难以达成的任务，除非你能找到 3 年多以前的古董级的第一批 PS3 主机。不过好消息是，随着《战神 收藏版》的发售，有不少 PS2 时代脍炙人口的佳作都可能通过"HD 强化版本"的形式，以 PS3 游戏进行再次发售，而这些游戏无论新老 PS3 主机都能完美运行（因为这些游戏实质上是 PS3 游戏）。

4.PS3 Slim 需要另购支架才能竖置

其实最早的厚型 PS2 主机想要竖置同样需要购买直接才能足够稳固，但是由于老版的 PS3 主机，实在过于巨大而无需支架就能站稳。而新型的 PS3 Slim 机身变得更加轻薄，无法依靠自身的结构平稳竖直摆放，需要另外购买支架方才可实现。玩家们无需担心竖置主机会影响读盘等问题，竖置是被写入官方文档的摆放方式，只是支架需要另外付费而已。

5.PS3 Slim 不支持安装 linux

索尼已经把"安装其他操作系统"的选项从 PS3 Slim 的设置选项中移除，而且 PS3 Slim 也并不具备对 Linux 的官方支持。但只有老版本的 PS3 厚机才能够支持 Linux。除非你想买回家去模拟地球，或者发射火箭，Linux 对于普通玩家的用处真的不大。只是想玩 Linux 的话，身边的任何一台 PC 都是可以安装的。

6.PS3 Slim 没有读卡器

拥有记忆棒而希望能在 PS3 上直接读取照片的玩家可能要失望了，PS3 Slim 的机身上不再设计有记忆棒以及 SD 卡的读卡器插槽。但其实也无关紧要，绝大多数 USB 读卡器都能在 PS3 上直接使用。而拥有各类闪存卡的数码达人们，谁手里没有对应的读卡器？而 PSP 玩家直接通过 USB 接口就能与 PS3 交换数据，十分方便。

7.PS3 Slim 支持与索尼 Bravia 平板电视联动

PS3 Slim 的新特性还有 Bravia Sync 即 HDMI-CEC 共用遥控功能。如果你家里拥有索尼 Bravia 系列平板电视的话，那么你就可以通过 HDMI-CEC 功能将 PS3 Slim 与电视进行联动，你可以使用电视遥控器来控制 PS3 Slim 的 XMB 界面的简单操作（玩游戏是不可能的），而且彩电关机的时候还会自动关闭 PS3 Slim。这无疑又节约了购买遥控器的支出。

8.PS3 游戏兼容性完全一致

新老主机交替，许多玩家肯定会回想起 PS2 从 5 万型厚机到 7 万型薄机的"升级"之中，有部分 PS2 游戏在新的 7 万型上无法运行的问题。而目前通过官方数据，以及玩家们的实际使用反馈，PS3 Slim 与 PS3 厚机，对于现有 PS3 游戏的兼容性确实是完全一致，并且今后发售的 PS3 游戏，都会将 PS3 Slim 的硬件环境作为测试标准，更是无需担心未来游戏的兼容问题。

购机注意事项

版本的区别

与 PS3 厚机一样，PS3 Slim 同样也根据硬盘大小而分为 120GB 与 250GB 两个型号，分别用白色以及灰色的盒子包装，并且会在包装上上列明容量以示区别，官方售价分别为 2399 港币与 2599 港币，两者除了硬盘容量大小有差异之外，其他的所含的配件均一致。



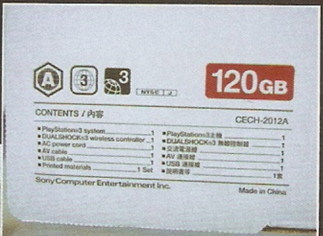
■ 250GB 版本的 PS3 主机为灰黑色的包装箱。

PS3 Slim 的原厂标配

这里以港版 PS3 Slim 为例，列个清单给大家，以便大家在购机可以进行参考。特别要注意的是，主机套装中手柄只有一个，想要多一个手柄得另外够买，主机包装内只有 AV 线，想要 HDMI 线的也必须另外购买，不过你可以要求 BOSS 赠送，但羊毛出在羊身上的到底大家心里必须得清楚(事实上还是你自己掏钱买的)。



PS3 Slim主机×1
原装DS3无线震动手柄×1
USB连接线×1
AV视频线×1
电源线×1
说明书等印刷品×1





▲包装底部会列明所装物品清单，尤其是购买限定版本主机的时候务必核对。

◀配件包含：DOULSHOCK3 震动手柄一只，USB 线一条，AV 视频线一条，电源线一条。

硬盘大有什么好处？

PS3 游戏在运行之前，需要向硬盘写入(安装)一定大小的缓存数据，以便加速读盘，所以更大的硬盘可以让你多安装几个游戏，而不用反复删除安装，而对于从 PSN 下载的游戏试玩以及付费的完整版游戏也都是被保存在硬盘内的。除此以外，硬盘也可以用于保存电影、音乐等影音资料以便PS3进行播放。需要注意的是，PS3 不能直接从网络上下载的绝大数的高清电影文件，所以最好不要有把 PS3 当做高清“硬盘”播放器使用的念头。

地区版本

除了配置的硬盘大小有区别，PS3 Slim 与所有的游戏主机一样，根据发售地区的不同，有地区版本的差异，例如港版、日版、美版是国内市场最常见的几个版本。那么这几个地区版本之前本质上的有什么区别呢？答案是，从主机硬件上来说，本质是没有区别的，与我们熟悉的 PSP 一样，几个地区之间的硬件设计以及配件均完全一致，并且各个版本均可以在系统内设置为简体中文系统，电源方面也都是 100-240V 全球通用电压(虽然包装上会写为对应地区的电压数值)。PS3 游戏分版本但不设区码限制，任何地区版本的主机均可运行市面上并所销售的各个版本的 PS3 游戏(游戏还是分版本的，主要是游戏语言和内容有所差别)。但正版蓝光电影是有设置区码，区码参考下面的列表。港版 PS3 主机属性完全同于日版、美版，所以可以播放常见的美、日、韩版的 BD 电影，而欧洲(2 区)的电影不可以播放。港版、日版与美版惟一的区别就是美版主机系统是按 × 键确认，O 键取消，与日版及港版正好相反。而对于广东地区的玩家来说，港版主机要比其他版本主机多一项质保服务，港版 PS3 主机在网上注册后，即享受一年质保，主机出现故障可以将其送至香港进行官方保修(大陆索尼不管的)。

蓝光电影分区：

第 1 区： 北美、中南美、日本、韩国、朝鲜、中国台湾、中国香港和东南亚
第 2 区： 欧洲、格陵兰、法属殖民地、中东、非洲、澳大利亚和新西兰
第 3 区： 印度、尼泊尔、俄罗斯、中国大陆、中亚和南亚

如何区分地区版本

日版 PS3 薄机，120GB 版本的型号标注为 CECH-2000A。在包装上会有注明型号，而在机身背部的条码处也会注明型号，这个是没有假的。CECH-2000A 中“2”012A 的第一个“2”代表是第二代 PS3 主机，也就是 PS3 Slim。末尾“00”代表港版，A 代表 120GB 版本，B 则代表 250GB 版本，2012A，港版 120GB；2001A，美版 120GB；2007A，台版 120GB。



■机身背部的条码将标示出主机的区域版本。

破解与升级

如果希望能玩到廉价的 PS3 游戏的玩家需要注意了，尽管 BD 光盘已经宣告破解能将数据复制到电脑上，并且 BD 电影已经到处都有下载，但目前 PS3 无法运行游戏 ISO，目前世界上也并没有 BD 的盗版游戏光盘存在，所以如果准备购入 PS3 则需要有足够的准备去支持正版，而对 PS3 的系统升级敬请随意(PSP 时代留下的老规矩：要玩新游戏，必须升级)。

高清画面需要色差分量与HDMI

购买 PS3 还需要单独购买色差分量端子线或者是 HDMI 信号线，否则仅使用标配的 AV 端子线而输出的画面效果将不会比 PS2 好出多少。其中色差分量端子线完全可以使用 PS2 的色差分量端子线，两者的接口规格以及技术标准完全相同，这种组装线的价格在 30 元左右(质量较好的)，而原装的价格在 200 元左右，至于普通的 HDMI 线价格则在 50 元左右(HDMI 线属于通用线材，可以在相关的高清设备专卖店内找到，对于家中已有 Full 1080p 的 HDTV 的玩家来说，一定知道在哪里可以买到质优价廉的线材，这里也就不做赘述)。

除此以外已经没有什么必须购买的配件了，希望大家玩得开心。



▶真正的索尼原装 HDMI 线售价要在 200 以上，对于普通玩家来说其实没有太大必要。

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，120GB）	2260元
线材	优质HDMI线	40元
配件	底座支架	25元
总计	2345元	
备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。		

主机及主要周边参考价格：	
PS3 Slim主机（港版，120GB）	2260元
PS3 Slim主机（日版，120GB）	2280元
PS3 Slim主机（美版，120GB）	2220元
PS3 Slim主机（港版，250GB）	2560元
PS3 Slim主机（日版，250GB）	2580元
PS3 Slim主机（美版，250GB）	2480元
PS3 FF13限定版（港版，250GB，含游戏）	3280元
PS3 FF13限定版（日版，250GB，含游戏）	3480元
原装DS3无线振动手柄	320元
组装DS3无线振动手柄	180元
原装PLAYSTATION EYE	320元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	30元
原装索尼HDMI线(2米)	120元
高仿索尼HDMI线(2米)	40元

神机 Q&A PS3常见问题解答

PS3 common issue collection

Q 最近我的PS3玩《机车风暴2》时经常掉线，于是我就用系统的连线测试显示网络正常，NAT类型是3，提示为“某些游戏上网会被限制”，之后上网一查发现出现类似情况的玩家还真不少，很多人都说NAT类型是2才算正常，不知道我究竟要怎样才能修改NAT类型呢？［万饰如意］

A 根据官方的解释，NAT类型为3表明你的PS3是使用路由器连接网络，且暂时无法使用UPnP，而UPnP通俗一点理解是一组网络协议的统称，所以我们往往只能通过修改网络设备的一些参数才能改变它。要解决你目前遇到的问题，首先请查阅你所使用路由器的说明书，再根据提示找到路由器参数设置里与UPnP相关的项目，看它是否已经被设定为“停用”或“无效”，如果是则将它重新启用。另外如果你的路由器没有该项设置，你也可以使用路由器的高级设置打开PS3常用的一些端口达到相同的效果，例如连接PSN的TCP端口为80、443、5223，UDP端口为3478、3479；视频或语音聊天以及联机游戏时的UDP端口为3658。

Q ①最近在玩《真·三国无双5 帝国》时发现圣骑士装与独角兽装无法获得，我现在一共有三个存档，一个是我自己通了黄巾与乱世两个剧本的SAVE，剩下的两个是我朋友自创人物的NEW GAME存档，我在通关后没有在编辑模式中找到这两件衣服的任何组件，到底是为什么啊？②《薄暮传说》中丽塔附带“OVL消耗缓慢”技能的武器该如何获得，我现在已经通关了，发现合成里根本没有带这个技能的武器，另外刷G值带哪几样技能与装备比较好呢？［wp5418007］

A ①圣骑士套装需要在“争霸模式”中选择男性武将，并保证在没有一次背叛和下野的情况下通关即可获得，独角兽套装的获得方法类似，只是必须选择女性武将。最后要提醒你的是，如果通关后不保存记录，新部件是不会出现在编辑列表中的。②“OVL消耗缓慢”的技能“リミッター”最初是附带在名为“イージープレイ”的锁系武器上，它可以在“水と黄砂の街 マンタイク”的商店买到，而且只有在已经持有该武器的情况下，后续的强化武器才会出现在合成列表中，和你的进度是否通关并没有关系。刷G值比较简单的方法就是让参战的所有同伴装备伤害强制为1的技能“1ダメージ”，然后玩家操作丽塔不断使用水属性的全体攻击タイダルウェイブ即可，后期面对HP较高的敌人，配合调高战斗难度（ハード下GRADE1.5倍、アンノウン为GRADE2倍）和装备饰品ブルータイス（GRADE1.2倍），这样差不多2分钟就能获得100以上的GRADE，效率非常可观。当然使用这个战术也有一些要求，因为攻击时OVL槽的增加量是来得及回复LV1的，如果想一直使用LV3的OVL，则建议选择多个敌人的连接战斗。至于TP的消耗，除了利用LV3的OVL效果之外，装备技能“リスキーリング”（术、技TP消费1，防御大幅下降，在ナム孤岛兑换）或“リミッツボーナス2”（OVL发动时一定几率TP全回复）等都有一定辅助作用，饰品方面则推荐皇帝の威光（OVL增加量上升）和ワンダーシンボル（术咏唱后硬直时间减少）。最后根据游戏的设定，使用水属性术攻击有水属性耐性的敌人会减少G值，因此不要选择有水属性耐性的敌人，同时也要注意其他同伴的武器和术、技的属性。

Q 最近新买了PS3版的《胜利十一人 2010》，可第一次进入游戏系统就要求我升级到1.01版本，但是每次升级都在等候一段时间后自动退出，并出现错误代码“80710092”，此时我是可以正常登陆PSN日服并下载内容的，这到底是怎么回事呢？难道因为我是日版机器运行港版游戏就不能升级吗？我使用的是linksys WRT54G2 V1无线路由，需要什么特别设置吗？［Clouds］

A 由于PS3游戏不分区，所以也就不存在“日版主机运行港版游戏无法升级”的情况。出现下载更新失败可能与你的网络和服务器的连接不稳定有关，建议你重启路由器再进行尝试，或避开晚上的上网高峰，在空闲的时间下载更新内容。

Q 我用的网通2M光纤，就是直接一条网线直插电脑，不用MODEM就能上网。通过PS3的互联网连接测试可以获取IP地址，互联网连接也正常，但是用使用PS3的“互联网浏览器”，过一会儿就会显示“80710723”的错误；登陆PSN选择使用已有帐号后，过几分钟也会显示“与服务器连接已逾时”；玩《神秘海域2》时提示有可升级的1.02版，选择升级后同样是连接超时，这究竟是哪里出了问题呢？现在搞得我非常郁闷！［emilcheung］

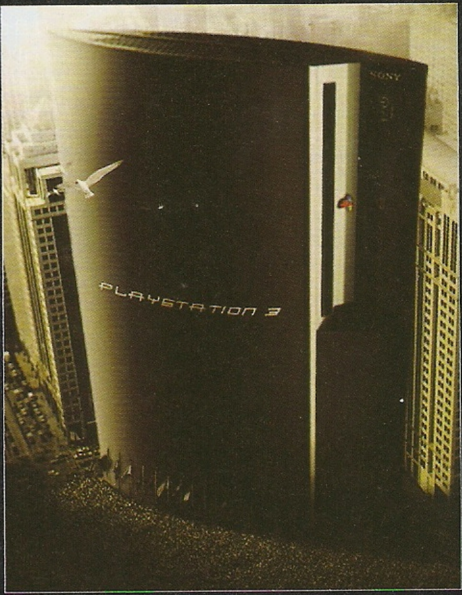
A 使用PS3的“互联网浏览器”通常系统会根据主机的区域版本，自动打开对应的官网首页，建议你将网线直接连接电脑，然后尝试用IE浏览器打开相同的页面（网址可在PS3的互联网浏览器中按△选择“文件”→“输入地址”进行查看），如果还是无法打开，那就有可能是你的网络服务商屏蔽了这些网站，而无法登陆PSN或下载游戏更新，同样也与你的网络关闭了某些连接端口有关，只能拨打客服电话与工作人员商量具体的解决方案才行。

Q 《未知海域 德雷克的宝藏》基本上已经完美了，如果不算白金奖杯的话就还差4个奖杯，所以我想问一下，“30 Kill：M79”、“Expert Dyno-Might”这两个奖杯具体的解锁条件是什么？“Steel Fist”、“Steel Fist Expert”这两个奖杯在哪儿刷比较快呢？［133510400］

A 奖杯“30 Kill：M79”的要求是使用M79累计杀死30个敌人；“Expert Dyno-Might”需要在一次爆炸中消灭3名敌人并累计成功五次，完成它比较合适的地点是第4关最后的陷阱丛林，当你首次进入时可以在高台上发现一名拿着榴弹枪的敌人，之后将他干掉并爬上高台会吸引大批敌人往高台聚集，最后再捡起榴弹枪看准时机攻击即可，如果失手也可以自杀重新挑战；“Steel Fist”要求玩家使用枪击和普通攻击的组合方式累计杀死5个敌人，基本的思路是靠近敌人后先按R1盲射，命中后再靠近按□键出拳；“Steel Fist Expert”是上一个奖杯的升级版，要求是使用枪击和普通攻击的组合方式连续杀死5个敌人，且中途不能更换其他攻击方式或死亡，建议在游戏初期找一个敌人相对集中的地方来完成。

Q ①用PS3看BD25的蓝光电影没有问题吗？会对光头有损耗吗？②《小小大星球》韩版有什么不好的地方吗？为什么杂志上说二手交易时，不是价钱最低就不要买韩版游戏呢？韩版游戏和其他版本游戏到底有什么不同？［沈阳 DEATH］

A ①只要主机运转时使用到光驱就必然存在损耗，和你所使用的光盘介质并没有直接联系，



信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

而目前市面上的 BD25 蓝光电影通常都是刻录的单层蓝光光盘，在 PS3 上都可以正常播放。②根据熟悉二手游戏市场的网友所反馈的情况，韩版游戏之所以在国内被冷落主要是由于其在二手市场上受到歧视，会被一些买家疯狂压价，或是担心不好转手而拒绝购买。另外韩版游戏对应的付费下载内容也是困挠国内玩家的一个因素，因为注册韩服必须填写个人的社保号码，如此苛刻的条件也变相让国内玩家完全放弃了这部分的内容。

Q 《天剑》我现在已经打到 4-7 关，可是在打飞狐的时候，他 只要一飞到天空就会扔出飞刀，此时游戏会提示普通的飞刀可以反弹回去，可是我怎么也反弹不了，究竟应该怎样操作啊？[石峰]

A 本作的防御系统和同类游戏有所差别，即玩家不按键的时候就等同于防御状态，所以在对付这个 BOSS 时，他发出的蓝色飞刀只要不攻击就能反弹，黄色飞刀则需要按 R1 切换到力量形态（大刀）进行反弹，成功后通过控制飞刀的运动轨迹也能对 BOSS 造成伤害。

Q 上个月 21 日入手了传说中的“FF13 同捆限定主机一台”，机器型号为 CECH-2000B，产地 MADE IN CHINA FOX。和之前网上公布的主机型号对了一下，发现日版主机型号应该是 CEJH-10008，那就肯定不是日版机，不知道我的主机到底是什么版本呢？[朱宏伟]

A 你所说的这个型号与曾经网上流出的未公开“超薄版 PS3” 250GB 版本的主机型号一致，基本上可以确定并非日版主机。要具体了解主机的区域版本，比较简便的方法就是在联网的情况下，使用 PS3 的“网页浏览器”打开主机默认的官网页面，通过网页上的文字应该就能迅速判断出来。

Q ① 40GB 的港版 PS3 买了快 1 年，最近突然风扇声音变得不太对，一般开机的时候声音正常，放入游戏玩一会声音就很大了（不是经常出现，比暴力除尘的声音小一些），我试着摸了摸机器感觉不是特别热，之后就退出游戏关机不敢玩了，不过玩硬盘游戏就没有这个问题。请问这到底是怎么回事呢？②《如龙 3》中几个赌博小游戏 10000 点的奖杯是每个游戏分开计算，还是有一个到达规定数值就行了呢？③《杀戮地带 2》的网战怎么快速刷徽章？④《横行霸道 4》中“30 小时完成任务”的奖杯可以调主机时间来完成吗？⑤《小小大星球》的自建关卡是否只有创建者在线，其他玩家才能玩呢？[yexu]

A ①你所说的情况的确很少有玩家反映过，不过风扇声音过大并不会对 PS3 的其他主要硬件造成影响，实在不放心的话可以拿到附近的电玩店让专业人员检查一下，看是否是风扇出现了硬件故障需要更换。②“グレイド・ギャンブラー”的奖杯只要在“ルーレット”、“ブラックジャック”、“ポーカー”这三种西式赌博游戏中累计获得 10000 点，建议完成第六章带力也游览神室町的任务后，带着他赠送的“无の宝石”不停地赌“ルーレット”一直压“0 或 00”来快速获得（需要配合“S／L 大法”使用，以下情况相同）；“稀代の博徒”则需要在“チンチロリン”、“こいこい”、“おいちょかぶ”、“丁半博打”这四种日式赌博游戏中累计获得 10000 点，建议先收集钥匙从神室町的 17 号储物柜中获得“丁武郎の数珠”，然后去龙宫城玩“丁半博打”一直压最大筹码的“丁”即可快速获得。③要想快速刷徽章建议你找 1 ~ 3 个好友开一个有密码的房间，然后在之后的比赛中满足获得徽章的条件即可，不过这个作弊方法有些时候会被游戏的管理员发现，并让所有的玩家强制推出当前的游戏，这样就只能等待一段时间避开风头再重新创建对战房间了。④“Liberty City Minute”的奖杯不能通过修改主机时间来完成，必须重新开始游戏并在 30 小时之内通关才行，挑战前最好能记住主线任务触发的条件和地点，尽量避免走冤枉路或四处溜达浪费时间。⑤在《小小大星球》中完成自建关卡后，返回太空舱的操作界面选择“我的关卡”按□键显示更多资讯，最后按→键选择上方的“发表”就能将关卡上传到官方服务器，这样之后即使你不在线别人也能进入你创建的关卡进行游戏了。

Q 最近在挑战《无双大蛇 Z》的白金，不过在取得全部素材之后，还是发现有两个素材很难获得贵重物品情报，分别是：白虎牙和水晶。希望小编能够告诉我快速刷取的方法。[无所事事]

A 白虎牙可选择“阳平关の战い”，战斗开始后先接近地图中央迅速消灭敌兵，接着前往地图右上打倒貂蝉就会出现贵重品报告；水晶可选择“大阪城の战い”，以最快的速度救出被囚禁的武将即可发现贵重品。

Q 之前一直都攒着钱等 12 月 17 日《最终幻想 X III》发售，最终还是咬牙买下了港版同捆版。回家后用 HDMI 接上家里的夏普 46GX50A 后，PS3 检测到了 HDMI 输出，刚开始显示 1080p 的画面时一切良好，但没过多久就开始出现黑屏，大约持续 8 ~ 10 秒后恢复正常，如此重复 3–4 次后就不再黑屏，但时不时的画面会跳动一次，就像是瞬间从黑屏恢复过来一样。我试过用 HDMI 线将输出调到 720p，这种情况就不会出现，改回 1080p 又出现上述的情况。我用的这根 HDMI 线是当初买 X360 时配的 SONY 的原装 HDMI 线，大概 300 多元，之前接 X360 上输出 1080p 没有任何问题，按理说应该不会是组装产品吧？另外我还听说夏普电视和 PS3 存在兼容问题，难道这种事情真让我遇上了？如果的确是这样，有具体的解决方法吗？[糜粲]

A 夏普电视和 PS3 不兼容的情况在 223 期杂志的“软硬兼施”栏目中有报道过，当时得出的结论是夏普电视的 HDMI 接口和部分 PS3 不兼容，而你正是属于这种情况。因为这部分夏普电视和 PS3 本身并不存在任何质量问题，所以要解决黑屏惟一的办法就是更换电视。

Q 现在自己已经将《如龙 3》全部 88 种奥义必杀中的 87 种达成可，唯独武器类奥义的最后一项一直无法成功发动，看网上的攻略说是持双手武器发动的近身奥义，不过我照做了但结果不是……眼看就差最后一步了，不能因为这样而拿不到“喧哗神御守”啊，这招究竟要怎么发啊？[biomonkey444]

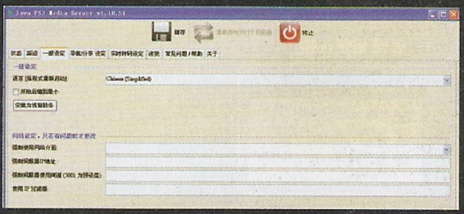
A 你所说的“カリの极み”必须在装备“カリスティック”的情况下，保证自己的怒气槽处于蓝 色状态再靠近敌人按△键发动，如果已经到达红色状态反而会发动“必杀剑・二天”，估计这也应该是你屡次尝试都不成功的原因吧。

Q 我家的网络是通过一个路由器构建的，台式电脑是有线，其他设备则通过无线网络连接。最近家里的电脑安装了最新的“Windows 7 旗舰版”，于是有一次在开着电脑的情况下玩 PS3 竟意外发现：在 PS3 菜单的图片、视频等项目下多了一个“Windows”的图标，显示的还是我电脑的名字。之后我试着连接但没有成功，系统提示“没有足够的权限”，不过我还是很想知道 PS3 能否通过无线网络共享我电脑上的资源呢？或者说不用 U 盘就能让 PS3 播放我电脑中的视频？如果可以的话，请告诉我怎样设置。[yu 泉子]

A 在 XMB 界面出现“Windows”图标和“Windows 7”的默认设置有关，不过目前暂时还不能直接通过更改 Windows 的系统设置达到共享电脑资源的目的，但可以通过安装“PS3 Media Server”这款软件来解决。它的工作原理和以往大家熟知的“PS3 Portal”、“TwonkyMedia”比较类似，都是让电脑和 PS3 形成一个局域网，以达到传输文件的目的，另外它相较其他两款软件最大的优势就是可以完美兼容“Windows 7”，并且对于喜欢分享视频和音乐的玩家来说，它自带的“实时转码工具”也能大大提高分享效率，不需要额外寻找其他软件来转换可以被 PS3 正确识别并播放的视频、音频格式。

软件下载地址：

http：／／code.google.com／p／ps3mediaserver／downloads／list



▲切换到“General Configuration”将“Language”一栏改为“Chinese (Simplified)”，再单击上方的“Save”保存设置，重新启动程序即可使用中文界面了。

Q ①由于所有身边的人都在玩《街头霸王Ⅳ》，所以为了好好体验格斗游戏的魅力，自己也想购入 PS3 用摇杆。目前看好了两款摇杆，一款是《苍翼默示录》主题 PS3 摇杆，一款是 HORI 的“PRO3”摇杆，不知其中哪款更好呢？当然是要最适合《街头霸王Ⅳ》且性价比高了。②“三和摇杆”是什么意思，因为在网上问商家时总听到摇杆是三和的回答，它真的很好吗？[枫岚]

A ①你所看中的两款摇杆其实都是 HORI 生产的，其中《苍翼默示录》的主题摇杆和“PRO3”的大小相似，做工接近，但前者的按键全部是焊死的，而后者可以买回来自行更换按键，因此更适合玩其他类型的格斗游戏。②摇杆领域中所说的“三和”是指街机配件的品牌（“清水”也比较有名），它们的质量和街机原版配件类似，手感和耐用度均很高，不过成本也不低，你可以根据自己的需要进行购买。

Q PS3 版《飞屋环游记》中一个“在 5 个陷阱中救助同伴 5 次”的奖杯始终没拿到，一直没明白这里所指的陷阱是什么，是那种能包住人的花吗？[无所事事]

A 奖杯所指的陷阱是踩上之后会被吊起来的那种，而不是食人花，只要在中了陷阱以后换人，把同伴救下来就行了，很容易就能完成。

PS3使用VPN设置教程

笔者只是一个普通的 PS3 玩家，写下此文意在让更多的 PS3 玩家能够通过 VPN 改善联机质量，能更好地享受 PS3 的联机乐趣，有很多专业性的东西作为一个门外汉只能点到为止，还请各位读者见谅。

"独乐乐不如众乐乐"，从 PS3 发售至今，SONY 一直坚持 PSN 免费联机的政策，此举受到了国内外广大玩家的肯定。作为国内的 PS3 玩家，在幸福享受 PSN 免费联机的同时，不得不忍受着 PSN 的频繁登出，联机质量不佳的问题，这些问题都是困扰国内神作玩家的主要问题。由于国内宽带的多样性与复杂性，网络质量其实从宽带线路进入家中的那一刻起就已经决定了，光靠打投诉电话无法从根本上解决硬件上的问题。虽说国内各大网络供应商都推出了精品网络，但那是"富人的玩意儿"，过高的定价注定了其只能面向高端用户。我们所需要的就是用最小的代价最大程度的改善联机质量！

VPN 的全称为 Virtual Private Network，意思是虚拟专用网，是指利用开放的公共网络资源建立私有传输通路，将远程的分支机构，商业伙伴，移动办公人员等连接起来，并且提供安全的端到端的数据通信的一种技术。

文 3.2 编 胜负师 美编 木仙

PS3使用VPN的两个优势

第一，联机质量稳定，PSN 几乎不会掉线；

第二，可模拟各国 IP，可以使用只针对当地玩家的 PSN 服务(如日服、美服的影视卖场，只有本国 IP 才能打开)

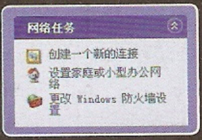
使用 VPN 的必要条件：一台能上网的电脑、一台支持 VPN 透传的路由器。

目前市场上绝大部分的路由器都支持 VPN 透传，路由器的外包装上都会有说明，可以事先询问商家。有些路由器的 VPN 透传是直接默认开启的，比如笔者所使用的 NETGERA，而有些则必须玩家进入路由器设置后，手动开启。设置 VPN 主要分为电脑端设置和 PS3 端设置。

电脑端：

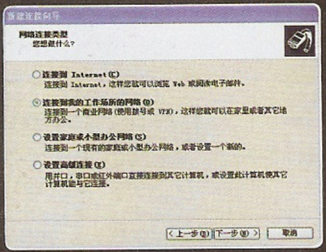
(电脑端设置以 WINDOWS XP 为范本，VISTA 及 WIN7 的电脑端设置类似)

一、创建 VPN 连接



(1) 首先我们要创建一个网络连接。

(2) 选择"连接到我的工作场所的网络"后单击"下一步"。



(3)选择"虚拟专用网络连接"后单击"下一步"。

(4) 公司名可以随意填写，笔者在这里填入"VPN 教程"后单击"下一步"。

(5)选择"不拨初始链接"后单击"下一步"。

(6) 这里是填写 VPN 的地址或域名，暂时先不用填写，单击"下一步"。

(7) "在我的桌面上添加一个到此链接的快捷方式"打上勾后选择"完成"。

二、设置 VPN 连接

(1) VPN 连接创建完成后，在桌面上会出现一个"VPN 教程"图标，双击后选择"属性"。

(2) 选择"安全"将"要求数据加密(没有就断开)"的勾取消。

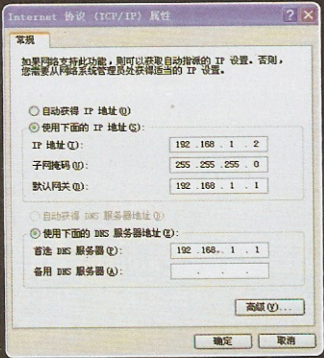
(3) 选择"高级"将"允许其他网络用户通过此计算机的 Internet 连接来连接"打上勾，并在"家庭网络连接"处选择"本地连接"，然后单击"确定"。

注："家庭网络连接"处选择的线路是指电脑与路由器相连接的线路，各玩家的根据自己实际情况进行选择，笔者这里的线路为"本地连接"。

(4) 将 VPN 共享给"本地连接"后，"本地连接"的 IP 地址会被强制性改为"192.168.0.1"，这时候如果断网的话是正常的。

(5) 到网络连接中选择"本地连接"，右键"属性"，双击"Internet 协议(TCP/IP)"。

(6) 设置 IP 地址(此部分设置视路由器实际情况而定)后单击"确定"，这时候网应该恢复正常了。



注 1：默认网关就是路由器的 IP 地址，一般多为"192.168.1.1"或"192.168.0.1"。

注 2：IP 地址要和路由器的 IP 地址前三位保持一致，可以填入"192.168.1.X"或"192.168.0.X"。"X"为路由器 IP 地址分配区间内的任意数字，一般为 2-254。

注 3：首选 DNS 服务器建议直接填写路由器的 IP 地址，备用 DNS 则可以不填。

三、VPN 拨号

(1) 首先要在淘宝中选择一家 VPN 供应商，并向其索要测试账号及代理地址。

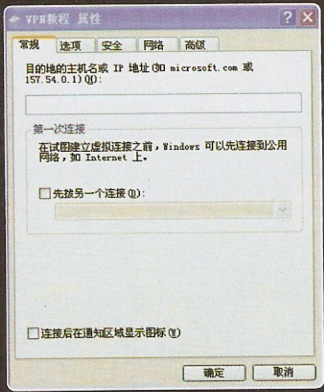
注 1：VPN 在国内的供应商很多，质量参差不齐，有提供域名代理的，也有直接提供 IP 地址代理的。VPN 包月价一般在二三十元，玩家可以先向卖家索要测试账号，待测试满意后再考虑购买。

注 2：代理地址可以有针对性的选择，如要使用港服就可以用香港的 IP 地址，要使用日服就用日本的 IP 地址。

(2) 双击桌面上的"VPN 教程"图标，填入测试账号及密码后，单击"属性"。



(3) 在"常规"这里填入所要使用的 IP 地址后单击"确定"。



注：要更换 VPN 代理地址的话也是在这里。

(4) 单击"连接"VPN 开始拨号，如果拨号成功，那么恭喜你，离胜利不远了，这时我们可以打开 www.ip.cn 或 www.ip168.com 查看 IP 地址的所在地是否已经改变。笔者所使用的是日本的代理地址，VPN 拨号后 IP 地址即显示是在日本。

电脑端的设置至此全部完成了，接下来我们只要在 PS3 端做下相应设置即可大功告成。

PS3 端

(以简体中文菜单为准)

(1) 选择"网络设定"中的"互联网连接设定"。

(2) 请选择设定方式：自定。

(3) 请选择连接方法：有线或无线，请玩家根据自己需要选择，笔者这里选择有线。

(4) 以太网设备的运作模式：自动识别。

(5) IP 地址设定：手动。

IP地址	192	168	1	5
子网掩码	255	255	255	0
默认路由器	192	168	1	2
首选DNS	192	168	1	1
备用DNS	0	0	0	0

注 1：PS3 端的 IP 地址设置方法同电脑端一样，填写的 IP 地址不要和路由器或电脑一样即可。

注 2：PS3 要使用 VPN 上网的话，就必须把默认路由器设置成电脑端的 IP 地址；如果要直接通过路由器上网，则必须把默认路由器设置成路由器的 IP 地址。笔者的路由器地址为 192.168.1.1，电脑端的地址为 192.168.1.2，这样便于记忆，相互切换也比较方便。

注 3：PS3 要使用 VPN，就必须打开电脑，因为 VPN 要通过电脑端拨号上网。现在市面上某些路由器直接支持 VPN 拨号上网，不需要通过电脑端进行拨号，但价格偏高，这里不作考虑。

(6) MTU：自动。

(7) Proxy 服务器：不使用。

(8) UPnP：使有效。

至此 PS3 端也设置完成了，经过一番辛苦设置，玩家们赶快享受下 VPN 所带来的联机乐趣吧！

PS：VPN 供应商一般会提供多个 IP 代理地址，比如笔者所使用的 VPN 供应商，光是香港的代理地址就有 50 个，那么如何来判断究竟哪个地址的速度最快呢？玩家可以选择一些群 PING 软件，VPN 供应商一般会提供给你，也可自行下载一个，这样就能很方便地做出判断了。

PS3 新作发售表

NEW GAME SCHEDULE



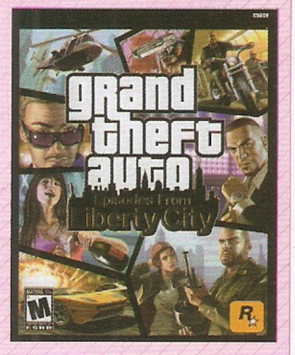
■暴雨



■战神III



■如龙 4 传说的继承者



■横行霸道IV 自由城轶事

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年2月					
23日	暴雨	Heavy Rain	SCE	动作冒险	中文版
23日	索尼克世嘉全明星赛车	Sonic & Sega All-Stars Racing	SEGA	竞速	美版
25日	拒绝命运 only the power of wil	のーふぇいと! ~only the power of will~	Alchemist	文字冒险	日版
25日	英雄不再 英雄们的乐园	NO MORE HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版
2010年3月					
2日	战地 恶人连2	Battlefield: Bad Company 2	EA	主视角射击	美版
2日	美国职业棒球大联盟2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	体育	美版
2日	美国职业棒球大联盟10	MLB 10: The Show	SCE	体育	美版
4日	信长的野望 天道	信长の野望・天道	Koei Tecmo	策略	日版
9日	最终幻想XIII	Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	美版
11日	致命预感	Red Seeds Profile	Marvelous	动作冒险	日版
11日	洛克人10(下载)	Mega Man 10	Capcom	动作射击	美版
16日	战神III	God of War III	SCE	动作	中文版
16日	MotoGP 09/10	MotoGP 09/10	Capcom	竞速	美版
16日	越狱 阴谋	Prison Break: The Conspiracy	Deep Silver	动作冒险	美版
18日	如龙4 传说的继承者	龙が如く4 传说を继ぐもの	SEGA	动作冒险	日版
23日	正当防卫2	Just Cause 2	Square Enix	动作冒险	美版
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
25日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
25日	北斗无双	北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
26日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	美版
30日	横行霸道IV 自由城轶事	Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City	Rockstar Games	动作	美版
2010年4月					
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
27日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
27日	尼尔 伪装者	NIER Replicant	Square Enix	动作角色扮演	美版
28日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTER IV	Capcom	格斗	日版
30日	钢铁侠	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
2010年5月					
3日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	美版
11日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
20日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	日版
2010年其他期待游戏					
8月23日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版
2010年内	三位一体 龙士传说 零	TRINITY Zill O'll Zero	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
2010年内	马克斯・佩恩3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
2010年内	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	中文版

胜利的螺旋
PS3的2009与2010



在一年前的《PS3 专辑》中，笔者展望了 2009 年 PS3 的发展趋势，粗略预测了几款主力大作的销量。以当时 PS3 的处境，其中多款游戏的销量预测数字可能都略显乐观，但最后的事实证明，多数游戏都与预测的数字大致相当甚至超出预期。虽然该文中预计将于 2009 年发售的多款游戏都延期到 2010 年，但 PS3 的表现比预计的还要出色，不仅击败了 X360，甚至一度压倒了 Wii。一年前还被很多评论家断言已无反击之力的 PS3 现在已稳居次席，且手中尚有多张王牌在手，准备随时向 Wii 的龙头地位发起冲击。2010 年索尼为 PS3 准备的软硬件攻势比起 2009 年有过之而无不及，至少在目前已知的三大主机游戏阵容中，仍是 PS3 最为强势。PS3 并没有像悲观者预测的那样一蹶不振，而是走向了螺旋上升的胜利通道。在 2010 年里，PS3 将继续踏着 2009 年的胜利步伐，将过去一年的成功复制到新的一年。

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

春季 火力全开，锐不可挡



祝：PS3春暖花开，旗开得胜！

由于PS3并未与人们预想的一样在2009年春季降价，因此在春季商战里，PS3缺少了决定性的一击。万众瞩目的《杀戮地带2》销量不负众望的超过了200万套，但在美国发售初月销量仅36万，被X360的《光环战争》击败。在这个季度里，PS3在美国的处境未有任何改变。

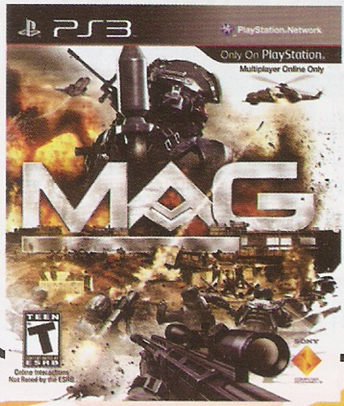
日本的游戏市场规模虽然只有全球的八分之一，但是日本的市场趋势是欧美未来的写照，这是分析家公认的事实。虽然PS3的欧美春季商战成果并不理想，但在日本大获全胜，预示着未来PS3在欧美的反扑。由于《如龙3》、《生化危机5》、《最终幻想XIII》试玩版的接连推出，PS3销量节节攀升；同时Wii热度消退的迹象已经非常明显，由于缺乏第一方大作，第三方游戏销量与口碑也很差，Wii在日本开始出现自由落体式的销量下滑。从2月份《如龙3》发售开始，PS3销量大幅超越Wii。2月份PS3销量为8.7万，比Wii高1.1万；3月份达到11.6万，比起Wii的领先优势进一步扩大到4.6万。4月份，《最终幻想XIII》试玩版的推出带动PS3销量再度增长到13.9万台，虽然Wii有《怪物猎人G》坐镇，但效果并不明显，销量只有8.5万。这是PS3发售以来获得的第一场季度性胜利。对此任天堂发言人表示，Wii销量下跌的原因是2009年的大作都集中在下半年。但任天堂社长岩田聪承认Wii在日本已经失势，而且要重新振作非常困难。此消彼长之下，第三方对PS3的信心逐渐恢复。在这个季度里，不少第三方在PS3身上都有所斩获。《生化危机5》与《街头霸王IV》PS3版的销量都超过了X360版，《如龙3》的销量也让世嘉非常满意。还有一些游戏给人带来了意外的惊喜，FromSoftware开发、SCE发行的《恶魔之魂》在日本反响平平，销量只有十几万，而在北美发售后却获得IGN、Gamespot等媒体的超高评价，Gamespot甚至在年终评选中将其评为2009年最佳游戏，打败了《未知海域2》、《现代战争2》等超大作，可以说是本年度当之无愧的最大黑马。虽然美版销量不到40万，但在欧美媒体评分陆续公布后，该作销量有大幅反弹之势。这次FromSoftware与索尼合作的成功相信会大大提高日本第三方为PS3开发美式游戏的热情。

2010年PS3的春季大作阵容之强悍可谓空前，《最终幻想XIII》美版、《战神III》等超大作集结，另有多款备受期待的第三方跨平台大作，阵容华丽程度足以媲美自PS发售以来任何一年的春季商战，而Wii和X360同期有分量的独占大作都只有一两款，PS3在这个春季里已经远远甩开X360。在日本，《最终幻想XIII》的大作效应延续到初春，之后《星之海洋4》上市，虽然未能像《薄暮传说》一样势如破竹，但也进入了当周销量榜前三名。之后又有《如龙4》、《北斗无双》等大作不断推高人气，必能呈现更胜2009年的盎然春意。

索尼重兵集结于春季商战，可能是为了进一步激活市场，为秋季发售的PS3体感控制器积蓄能量。索尼在2009年11月召开的经营施策说明会中表示，体感、3D与网络是未来PS3的三大重点，其中体感控制器已经被定性为PS系主机的第二代控制器，确定其将为未来的主力发展方向。日本第三方对PS3体感控制器都非常兴奋，因为Wii的第三方游戏几乎全军覆没，PS3体感控制器发售后，第三方就可以全面转移到PS3上发展轻度玩家。PS3体感控制器发售后，预计将对处境已经十分不利的Wii再次造成沉重打击。获得索尼CEO霍华德·斯金格全力支持的体感控制器目前获得了大量的资源投入，SCEJ正同时开发多款对应游戏，SCEE的休闲大作则是最具市场潜力。第三方游戏除了《生化危机5 导演剪辑版》外，初期预计还会有多个移植游戏以及已发售游戏的体感控制版。如果这些游戏的销量令第三方满意，体感的幸运之光将照耀PS3。索尼要在X360的“初生计划”发售前建立足够强大的体感防线，PS3体感控制器的首发造势意义重大。

2009春季PS3主要大作销量

游戏名	发行商	发售日	销量
生化危机5	Capcom	3月13日	267万
杀戮地带2	SCE	2月27日	215万
街头霸王IV	Capcom	2月17日	153万
MLB 09：The Show	SCE	3月3日	58万
如龙3	SEGA	2月26日	50万
恶魔之魂	SCE	2月5日	49万
Skate 2	EA	1月21日	44万
指环王 征服	EA	1月13日	43万



MAG

发售日：1月26日
双周销量：47万

为了避开《现代战争2》等大作的锋芒，《海豹突击队》开发商Zipper Interactive制作的家用机最大规模网战游戏《MAG》延期到1月下旬发售。1月份是圣诞商战档期之后短暂的大作真空期，《MAG》成为这个月里最耀眼的大作。《海豹突击队》以其出色的网战模式著称，系列第一作销量达350万套，但之后的两个续作销量以每作100万的速度下跌，到第三作时销量已经跌到150万套。Zipper Interactive的最新作不再使用《海豹突击队》之名，是要借助PS3强大的网络环境打造一个全新的网战品牌，目的是像当初的《海豹突击队》第一作一样，成为PS3的标志性网战大作。《海豹突击队》拥有规模可观的核心玩家群，无论是在PS2还是PSP上推出的游戏，销量都在百万以上。这款以256人网战为噱头的游戏相信可以振兴Zipper Interactive在网战游戏领域的地位。

星之海洋4 国际版

发售日：2月4日　首周销量：7.2万



《星之海洋4》是《最终幻想XIII》之前Square Enix最大手笔的次世代RPG大作，X360版如愿以偿地成为其在日本销量最高的游戏，超过了《蓝龙》。然而到最后其销量也只不过是20多万套，加上欧美版本，X360的《星之海洋4》累计销售了56万套，比起活跃范围仅限日本的《薄暮传说》出色得多。《薄暮传说》X360版累计销量只有17万套，而PS3版首周就达到了22万套，是近年来“《传说》系列”首周销量最高的一作。这样一个晚了一年的版本不仅超过限期独占的X360版，更是超过Wii和NDS上的正统续作，可见随着高质量游戏的逐渐增多，PS3玩家被压抑已久的购买力正全面释放。《星之海洋4》的销量比《薄暮传说》高10万左右，说明更多的潜在客户已经入手X360版，导致《星之海洋4》PS3版首周销量远不及X360版，不过若是加上欧美销量，《星之海洋4》的X360与PS3版最终全球突破百万销量并非奢望。《星之海洋4 国际版》是《最终幻想XIII》这道大餐之后SE带给PS3玩家的一个饭后甜点，PS3缺乏日式RPG的尴尬将成为过去。

生化危机5 导演剪辑版

发售日：2月18日　日版预计销量：30万

《生化危机5 导演剪辑版》将通过多种方式推出，首先是以下载的方式提供新增章节《迷失噩梦》与《绝望的逃亡》，此外也将有零售版的合集推出，Capcom提出的日版销量目标是30万套。《生化危机5 导演剪辑版》最令人关注的地方就是PS3版将支持全新的体感控制器，当然，由于它的发售日早于PS3体感控制器，因此玩家买回游戏后还要耐心等待数月才能以全新玩法感受其崭新魅力。去年春季Capcom多款大作集结，为PS3春季商战的大活跃做出重大贡献。今年春季Capcom多款大作都延期到下一财年，唯有希望这款导演剪辑版能成为黑马。当年《生化危机4 Wii版》以操作方式的革新热销160多万套，如今《生化危机5 导演剪辑版》作为PS3体感控制器游戏阵容中最受关注的作品之一，同样也有制造惊喜的可能。





暴雨

发售日：2月18日
预计销量：100～120万

《暴雨》最初于E3 2006公开技术演示DEMO“The Casting”时，因其对人物表情细腻逼真的刻画而引起广泛关注。开发商Quantic Dream将其描述为虚拟角色的革命，目的是让游戏角色具备与真人无异的情绪感染力。当时可能很多玩家都将其视为索尼的又一个噱头。但是随着游戏开发完成度的逐渐提高，其充满创新意识的游戏系统逐渐露出全貌，人们开始为《暴雨》的剧情魅力所吸引。《暴雨》是一部真正的互动电影，无论是运镜技巧还是氛围的营造，都可以媲美很多获得奥斯卡大奖的经典电影。不一定只有动作片才能改编为游戏，在很多电影中，在很多重要情节时，你可能会产生想要对一些关键动作进行操作、改变其剧情走向的冲动，《暴雨》将给你这样的机会。这是游戏设计理念的一次大胆尝试，而从E3 2009和科隆游戏展2009中提供的试玩版来看，它很有可能在2010年各类专业游戏评奖中成为一个热门大奖候选者。这种创新之作成为黑马与遭遇滑铁卢的可能性都很大，但无论是成是败，游戏业界都需要有这样的开拓者。

最终幻想XIII

美版发售日：3月9日　欧美预计销量：200万



PS3独占日版的《最终幻想XIII》于2009年底上市后，果然起到了决定性的作用，目前正在向着200万套的目标稳步推进，而PS3也实现了自从在日本发售以来最高的单周销量。3月份，《最终幻想XIII》的PS3和X360版将同时在欧美上市，SE为其制定了400万套的销量目标，其中PS3与X360版应该是各占一半。这个目标在和田洋一的心理预期中应该仍是属于低位数，因为目前PS3与X360的总装机量早已超过当时《最终幻想X》发售时的PS2，而《最终幻想X》的欧美销量超过500万。《最终幻想XIII》有畅快淋漓的战斗系统，这一点会比较受欧美玩家青睐，但日式RPG在欧美影响力衰退是不争的事实，《最终幻想》也无法像当年那样享受众星捧月般的待遇。尽管如此，PS系玩家对于曾在PS和PS2上辉煌一时的游戏系列仍然抱有深厚的感情，不仅《MGS4》等优质大作畅销依旧，《铁拳6》那样令人失望的游戏照样有不错的销量。从过去索尼的日系

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

独占大作跨平台后的销量分布来看，《最终幻想 XIII》即使是在欧美，PS3 版销量高于 X360 版的可能性也很大，因为 X360 日式游戏玩家偏少。此外，由于 DVD 的容量限制，X360 版据称在贴图材质等方面被迫进行大比例压缩，画质损失是在所难免，而且《最终幻想 XIII》是先开发 PS3 版再向 X360 移植，PS3 版画面理应更加出色。这款游戏有可能成为证明 PS3 机能优势的一个理想案例。



战神III

发售日：3 月 16 日
预计销量：200 ~ 250 万

2009 年末美国 Spike TV 通过观众评选的“2010 年最期待游戏”中，《战神 III》战胜《光环 致远星》等强敌，当选为 2010 年最受玩家期待的游戏。看来之前发布的试玩版征服了不少玩家。在 PS2 晚年诞生的“《战神》系列”将 PS2 的性能发挥到极限，在 PS3 上推出的一二两作高清化版本画面超过了很多次世代游戏。这是一个需要高清主机才能发挥潜能的游戏系列，《战神 III》的画面细节也许不及《未知海域 2》，但活用 PS3 机能制作的大魄力场面令人期待。SCE Santa Monica 工作室表示，《战神 III》是以成为 2010 年的年度游戏为目标开发，获得了《未知海域 2》与《杀戮地带 2》团队的协助，是集 SCE 全球工作室技术之大成的游戏。《战神》第一作销量超过 320 万，第二作发售时由于已经是次世代主机的天下，PS2 人气已逝，因此其销量降低到 257 万。而作为三部曲的终结，同时也是 PS3 的第一款《战神》，《战神 III》即使无法创造新高，至少应该可以达到与《未知海域 2》相当的销量。从《鬼泣 4》创造系列销量新高，《猎天使魔女》卖到断货等同类游戏的先例来看，在次世代主机上这类气势恢弘的动作游戏可谓如鱼得水，作为其中最强者的“《战神》系列”将会让 PS3 成为动作游戏达人们的首选。



如龙4

发售日：3 月 18 日
预计销量：50 万

名越稔洋用一年的时间分别完成了《如龙见参》、《如龙 3》之后，又用了一年的时间完成《如龙 4》，效率之高再次令人叹服。由于可以直接使用前作的部分素材，《如龙 4》的开发成本将会更低，也可以让制作者们留出更多的精力制作更丰富的游戏内容。已经公布的《如龙 4》迷你游戏数量和丰富细节已经令人惊叹，比起《GTAIV》也不落下风。《如龙》的玩家群较为稳定，《如龙 4》的销量想必会与前作非常接近。除了《如龙 4》之外，美版《如龙 3》也是 2010 年世嘉的重点之一。名越稔洋与小岛秀夫都是在日本最受尊敬的次世代先锋，而小岛秀夫的国际声望却令名越稔洋望尘莫及。身为世嘉的首席制作人，名越稔洋一直期待着《如龙》在海外能有大作为。这样一个《GTA》式游戏照理在欧美有很大潜力，但文化的隔阂以及商业推广不足限制了该系列在海外的作为。世嘉准备对美版《如龙 3》进行大力推广，IGN 网站也将其评为 2010 年最期待的游戏之一，这也预示了美版的销量潜力。



北斗无双

发售日：3 月 25 日
PS3 版预计销量：40 ~ 50 万

《北斗无双》公布时，Koei Tecmo 社长松原健二提出了“日本国内 100 万套”的销量目标，也就是说 PS3 版的销量目标至少是 80 万。不过这个数字显然是太乐观了，就像几年前号称目标 200 万的《高达无双》一样，可能只是为了吸引眼球而放出的豪言壮语。“《无双》系列”已经多年未出现百万大作，能够达到 50 万已经可以开庆功宴。不过松原健二提出的这个目标至少向玩家传递了这样一个信息：《北斗无双》绝非普通的二流动漫改编游戏，而是与《无双》主系列同级、甚至更重要的新系列。本作将会大胆强化暴力表现，也提出了希望在欧美大卖的愿望，如果放眼全球，百万目标倒是不无可能。《北斗无双》是“无双”这个支柱产品的一次全新尝试，如果成功，今后无双化的作品题材将越来越广。

三位一体 龙士传说 零

发售日：未定　　预计销量：15 ~ 20 万

这款由“无双”开发团队 ω-force 制作的 PS3 独占动作 RPG 也是 Koei Tecmo 对“无双”产品线的一次全新尝试。日式 RPG 虽然已经不复当年风采，但仍是日本最重要的游戏类型之一，Koei Tecmo 在该类型上却没有属于自己的品牌，只有将其仅有的 RPG 系列之一《龙士传说》进行改造，希望借无双化的动作性乐趣在强敌如林的 RPG 对手中杀出血路。《龙士传说 零》的画面风格和系统设定都很有美式游戏的特色，想必也是一个对海外市场充满野心的游戏。FromSoftware 开发的美式 RPG《恶魔之魂》已经在欧美取得成功，ω-force 大受鼓舞，正在对本作精耕细作，近期一直没有相关消息出现。下次公布其高完成度形态时，这个无双化的 RPG 想必会带来小小的惊喜。



夏季

淡季不淡，体感开战



超级英雄，超级实力

夏季是游戏产业的淡季，但在 2008 年由于《潜龙谍影 4》、《横行霸道 IV》、《马里奥赛车 Wii》等超大作的活跃，因此出现了淡季不淡，反而热力十足的空前盛况。而到了 2009 年夏季，Wii、PS3 与 X360 的发售表上只剩下屈指可数的几款游戏，大多是往年在这个季节里常见的体育和电影类游戏，传统大作几乎不存在，所以从这个季度开始，一直表现强劲的欧美游戏产业也出现了大幅度的萎缩。不过这个萧条的夏季也有不少惊喜，过去永远都是令人失望的电影游戏洗心革面，《X 战警前传 金刚狼》和《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》打破了人们对电影游戏粗制滥造的传统印象，后者更获得超级英雄题材游戏与电影类游戏史上最高评分，并因此收录到《吉尼斯世界纪录》。值得一提的是《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的 PS3 版销量比 X360 版高 30 万套，对于这样一个立足于欧美的游戏确实难得一见。索尼该季度的重点大作《无名英雄》大受好评，销量顺利突破百万，是该季度业界焦点大作之一。巧合的是，《无名英雄》与该季度的另一个话题大作《虐杀原型》都是以超级英雄为题材，这使得 2009 年夏季的游戏业界完全成为超级英雄的天下。

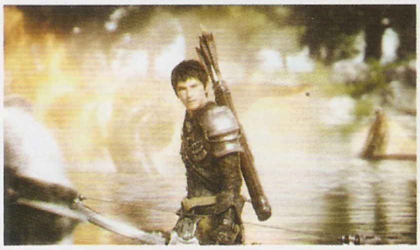
4 ～ 6 月的第二季度里，PS3 销量从 160 万台降低到 110 万台，游戏销量从 2280 万套降低到 1480 万套。索尼集团的业绩也受到了影响，从盈利 629 亿日元转为亏损 371 亿日元。但同样是由于缺乏大作，Wii 的销量降低幅度达到 60%，相比之下，PS3 的表现已经算不错。进入 7、8 月之后，PS3 销量进一步下跌，但主要原因并非软件的档期因素，而是在为秋季超薄 PS3 的发售而进行普通版 PS3 的清仓处理。索尼正在酝酿自 PS3 发售以来最猛烈的一场反击战。

在 PS3 的 2010 年新作发售表中，春季大作过于集中，而且其中部分游戏开发进度紧张，考虑到游戏档期安排的均衡性，部分原定于春季发售的游戏被延期至夏季发售，《GT 赛车 5》日版就很有可能定在夏季发售。索尼历来对夏季也颇为重视，尤其是在日本，PS 时代就出现了《勇者斗恶龙 VII》和《最终幻想 IX》在夏季同期上市争奇斗艳的盛况，《最终幻想 X》也是在夏季发售。2009 年 PS3 在夏季里碌碌无为的原因是为了秋季之战蓄力，而 2010 年索尼应该趁着春季商战取得主动之机趁胜追击，体感控制器需要持续稳定的游戏供应，才能在秋季与“初生计划”的火拼中获得足够的市场份额。此外，任天堂可能会在夏季伺机反扑。去年任天堂就是从夏季开始发力，接连推出了《Wii Sports 运动胜地》、《怪物猎人 3 tri》等大作，趁索尼与微软中场休息之时夺取主动。任天堂的历史上出现多次趁夏季淡季全力出击出奇制胜的先例，被任天堂视为 2010 年重点产品的 Wii“生命力感应器”可能会选择在 5 ～ 7 月份期间上市，在推广 PS3 体感控制器普及化的关键阶段，索尼应视任天堂为最大对手，不应留下空档，让任天堂用新型控制器重新聚敛人气。夏季可能会成为索尼与任天堂之间比拼操作创意的体感战争火拼阶段，在 E3 展期间，体感游戏会成为索尼的宣传重点，索尼将通过 Wii 无法实现的操作创新吸引业界的关注，在 PS3 体感控制器正式发售前形成先声夺人之势。PS3 体感控制器可以实现 Wii 不可能做到的很多全新操作特性，索尼可以效仿当年任天堂对体感操作的炒作，对这些新形态游戏大规模推广。

2009 夏季 PS3 主要大作销量

游戏名	发行商	发售日	销量
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Square Enix	8 月 25 日	159 万
麦登 NFL10	EA	8 月 14 日	143 万
UFC 2009 Undisputed	THQ	5 月 19 日	127 万
无名英雄	SCE	5 月 26 日	120 万
拳击之夜 4	EA	6 月 23 日	86 万
虐杀原型	Activision	6 月 9 日	77 万
NCAA 足球 10	EA	7 月 14 日	59 万
捉鬼敢死队	Atari	6 月 16 日	50 万
X 战警前传 金刚狼	Activision	5 月 1 日	47 万

剑指魔兽
最终幻想XIV



E3 2009 期间，虽然小岛秀夫到微软的发布会上拍了肩膀，但索尼发布会中却以轻描淡写的方式爆出了更大的新闻：PS3 独占《最终幻想 XIV》家用机版！为何已经在 Xbox LIVE 上推出《最终幻想 XI》的 SE 会让《最终幻想 XIV》成为 PS3 独占游戏？原因可能是《最终幻想 XI》X360 版业绩令人失望，而且第三方对于 Xbox LIVE 的收入分配与管理模式意见很大，这几乎已经是公开的秘密。其实即使微软最后给予 SE 优惠条件获得了《最终幻想 XIV》也没有太大的意义，X360 在日本已无翻身的希望，这样一个网络游戏不会对其处境有任何帮助。SE 对 PC 和 PS3 版《最终幻想 XIV》有很大野心，和田洋一曾经表示，《最终幻想 XIV》的目标是挑战《魔兽世界》。日本网站对此进行的民意调查显示，绝大多数玩家认为其可能性为零。当然，每年 10 亿美元的收入对于《最终幻想 XIV》来说是不现实的，不过争当日本第一网游还是有希望的。如果能实现全球 100 万的用户数量，就可以获得每年 1.5 亿美元左右的运营收入，这已经相当于《最终幻想 XIII》在日本的销售收入。

PSN 在欧美已经借助《现代战争 2》等大作的在线网战而快速

发展，但日本的PSN用户数量不到欧美的十分之一，更热衷于单机游戏的日本玩家需要一个能让他们对网络产生兴趣的代表性大作，在PS3的2010年日本网络计划中，《最终幻想XIV》可作为一个杀手锏。当年《最终幻想XI》在PS2上发售时，玩家的反响非常冷淡，除了对网络游戏缺乏兴趣外，PS2的网络环境不佳也是颗绊脚石。如今PS3拥有良好的网络环境，家用机的网络风气也在逐渐形成，对网络发展不遗余力的索尼可以联合SE，将《最终幻想XIV》作为在日本普及PSN的催化剂。《最终幻想XIV》开发至今已有三四年，去年8月已经有50%的完成度，制作人田中弘道表示该作有望于2010年夏季发售。

另类独占

尼尔 伪装者

日本第三方对X360都有很复杂的心态，一方面为X360开发独占游戏可以获得微软的优惠条件与赞助，另一方面X360游戏的销量太低又令人无法产生为其制作独占游戏的热情。SE想到了一个一举两得的方法：用同样的引擎和素材分别为PS3和X360开发完全不同的游戏，这样PS3和X360版都是独占，可以享受第一方的权利金优惠等特殊待遇。《尼尔》就是这样一款游戏。与风格明显偏向美式的X360版《尼尔 完全形态》不同，PS3独占的《尼尔 伪装者》更有日式游戏的特点，这也是考虑到两部主机各自的强势之处。虽然本作销量不大可能太高，但各取所需的“独占”策略可以成为很多日本第三方的参考对象。



逐波网络狂潮

真·三国无双Online/信长之野望Online



去年夏季网上流传着一则传闻：索尼在E3展之后约见日本各大第三方游戏发行商，阐述了未来PSN的发展战略，表示索尼会加大其网络投资，希望各第三方积极配合，同时抓住即将到来的网络商机。无疑，E3 2009期间《最终幻想XIV》的公布对日本第三方有很强的号召力，这说明索尼与SE正在合作规划网络大计，2010年PSN在日本将呈爆发式增长。正如《最终幻想XIII》发售后PS3将出现大批日式RPG，《最终幻想XIV》之后网络游戏也会在PS3上日益流行。为了抓住这次商机，Koei Tecmo立即行动起来，在TGS展期间公布了PS3版的《真·三国无双Online》，之后不久又宣布《信长之野望Online》也将登陆PS3。也许索尼对日本第三方的网络游戏提供了令人心动的优惠条件，才会让Koei Tecmo如此卖命。《真·三国无双Online》和《信长之野望Online》PC版都不是很成功，这次移植到PS3主要是充当探路者。网络游戏成功不易，但一旦取得成功，就是一个利润源源不绝的财源。

走向西方

特洛伊无双

为了迎合欧美玩家的口味，Koei几年前就制作了《剑刃风暴 百年战争》，以英法百年战争为背景，打破了Koei常见的三国与日本战国时代设定。这款堪称英法战争版《决战》的游戏销量并不理想，除了自身质量并不是太高，还有一个原因是战略类游戏在美国家用机玩家中并不讨巧。Koei Tecmo希望“无双”这个命根子可以获得欧美玩家的认可，所以选择了西方人熟悉的希腊神话题材，让它的加拿大工作室操刀，打造了这款《特洛伊无双》。这款游戏很容易让人想到几年前Creative Assembly开发、世嘉发行的《斯巴达 全面战士》，《特洛伊无双》只要取得同样的成绩，就意味着百万以上的销量。



夏季特别关注

E3大展

自从E3展恢复了往年的形式，就变得越来越有看头。去年索尼的表现相当出色，PSP go、《最终幻想XIV》、《GT赛车5》等都是整个展会最大的亮点。索尼不像微软那样用名人效应制造话题，而是用实实在在的大作说话。在春季商战之后，索尼已经亮出的王牌差不多都已出手，E3展是翻开新王牌的时候。Rockstar North亲自打造的《GTA》级别PS3独占大作《Agent》、Team ICO开发的《最后的守护者》、预定2011年上市的《抵抗3》，以及围绕体感控制器的一批新作都是不容缺席的，此外索尼可能还会向人们展示游戏业的崭新未来——在索尼重点强调的2010年PS3三大卖点中，网络与体感的战略规划都已十分清晰，而3D这个新要点则是在去年下半年才被确立，在E3 2010期间应该会有围绕PS3全立体游戏的详情公布。

画面无敌，潜力无尽！



秋季 抵御强敌，出奇制胜

2009年9月1日开始，以超薄版PS3的发售为标志，索尼结束了两年来在家用机市场上排行老三的尴尬地位，完全夺回了主动权，力压X360，并以咄咄逼人之势挑战Wii的地位。虽然7～8月份由于清货原因，PS3销量跌到低谷，但9月份之后超薄PS3带来的销量爆发性增长使得7～9月份的季度销量从240万台提高到320万台。9月份降价25%的超薄PS3全球上市后，全球各地销量报捷。在美国，降价100美元的精英版X360与首月销量150万套的《光环3 天降

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

神兵》也挡不住高歌猛进的PS3。PS3终于结束了销量只有X360一半的屈辱，当月销量达到49.18万台，比X360高14万。更加惊人的是，PS3以将近3万台的领先优势超越Wii，这是自从PS3在北美发售3年来首次坐上家用机月销量榜首。在日本，可以用“吞食天地”来形容超薄PS3的来势汹汹。当月PS3在日本的销量夸张地提高了18倍，这在整个日本游戏历史上应该也可以称得上是空前的人气爆发。PS3不仅硬件销量达到了Wii的3.5倍，连软件销量也提高了11倍，一举超越了Wii。在硬件人气的带动下，第三方的PS3游戏也捷报频传，《薄暮传说》月销量逼近30万，创下几年来系列的最佳成绩。《机动战士高达战记 U.C. 0081》也达到了20多万的出色销量。在欧洲，PS3当月销量也提高了3倍，以87万的销量位居主机销量榜首，这是X360的3倍，是Wii的两倍，也超过了NDS。PS3的软件销量也在欧洲位居榜首，提高了将近两倍，达到365万套，超过了X360，《FIFA 10》、《极品飞车变速》等大作都是PS3版销量远高于X360版。

10月份，由于Wii降价50美元，而且《Wii Fit Plus》等大作推出，Wii重新登上家用机销量榜首。但PS3仍然在美日欧三地保持对X360的明显领先优势，在日本Wii的大作加降价都挡不住PS3，该月其销量仍然小幅落后于PS3。综合9、10两月的销售数字，PS3获得了首次秋季商战的胜利。软件方面也有很多可圈可点之处，4款游戏销量突破百万，《未知海域2》以次世代最强画面和出色的游戏性得到媒体一致好评，综合得分跻身历史十强，为PS3游戏的最高得分，在次世代游戏中仅次于《横行霸道IV》。“PS3与X360的机能孰优孰劣？”这个被争论了4年的话题因为《未知海域2》的出现而尘埃落定，PS3的机能潜力显然超过了X360。250万套的销量对于这种大作也许算不上什么，但是该作在12月份仍然保持每周将近20万套的销量，超过前作286万的销量毫无悬念，300万套的销量大关也只不过是时间问题。

据iSuppli统计，索尼每卖出一台超薄PS3仍然要亏损36美元，为实现扭亏为盈，2010年超薄PS3可能不会再降价。相反，2009年将价格坚挺地保持在299美元的X360很可能会在2010年秋季进行一次大降价，以配合“初生计划”的发售。这将会是PS3的一场硬仗，为了阻击X360，索尼将《GT赛车5》与PS3体感控制器延期至秋季发售。利用PS3体感控制器的成本优势，同时推出一批将“初生计划”的功能完全实现的游戏，并将发售日定于“初生计划”上市期间，这是直接遏制其首发大计的有效手段。PS3目前销量已经超过3300万台，到秋季时有望达到4000万，在这个已经进入到主流化推广的阶段，299美元的价格仍然是一个不小的障碍。主流群体接受的理想价位是250美元以下，受其自身高规格所限，PS3无论如何无法与对手硬拼价格，所以从2009年秋季开始，索尼以“PS3无所不能”为宣传口号，突出宣传其高性价比。2010年美国高清电视普及率预计将达75%以上，蓝光将加速普及，PS3蓝光光碟播放能力将更具实用意义。此外蓝光播放机在美国的售价已经降到99美元，台湾地区光驱厂商称2010年蓝光播放机的生产成本将降到50美元以下，纯光驱的成本自然更低，PS3的成本压力也会大大降低。

SCE首席技术官茶谷公之表示，超薄PS3在设计上还有很多改进的空间，当初的构思中也有取消硬盘改为网络存储或卡片存储等方案。几乎可以肯定，目前的超薄PS3不可能是PS3的终极形态。PS发售6年后才迎来PSone，超薄PS2也是在PS2发售5年后才推出，而PS3发售3年后就推出了超薄版本，根据工艺的进化速度，两三年后有望将PS3缩小到超薄PS2的程度，到时候再推出个真正的超薄版不无可能。而对照PSP一年一个新机型的更新速度，2010年秋季推出PS3新机型并非痴人说梦。超薄PS3强大的销量推进作用有目共睹，既然还有很大的改良空间，能够通过再次改良换来一个杀手锏又何乐而不为？微软将于2010年秋季祭出“初生计划”、“光环 致远星”、“降价”等神兵利器，在降价空间不大的前提下，唯有推出新机型才能抵挡X360的连番强攻。微软可能会为“初生计划”的首发准备数亿美元的经费，面对如此攻势，只有“出奇”方可制胜，时隔仅一年就推出PS3新机型就是一个可以让对手猝不及防的奇招。

2009秋季PS3主要大作销量

游戏名	发行商	发售日	销量
FIFA 10	EA	10月20日	250万
未知海域2	SCE	10月13日	250万
极品飞车变速	EA	9月15日	146万
铁拳6	NBGI	10月27日	107万
吉他英雄5	Activision	9月1日	60万
瑞奇与叮当 未来时空裂缝	SCE	10月27日	59万
甲壳虫摇滚乐队	MTV Games	9月9日	53万
WWE Smack-Down vs. Raw 2010	THQ	10月20日	53万
尘土飞扬2	Codemasters	9月8日	49万

首个千万级独占巨作
GT赛车5

2009年12月发布的《GT赛车5》试玩版画面并不理想，让不少玩家心生失望。其实这个DEMO只是初期版本，《GT赛车5》的画面素质是玩家完全无需担忧的。《GT赛车5 序章版》的表现已经很令人满意，作为正篇的《GT赛车5》自然会在其基础上大幅强化。Polyphony Digital的技术力总是不会令人失望，而且还有传闻称《GT赛车5》可能会动用3张蓝光碟，创造一个以X360的DVD媒介不可能做到的超大容量赛车大作。《GT赛车》是索尼惟一的千万级大作系列，影响力经久不衰，《GT赛车5 序章版》销量就达到了惊人的400万套，是《GT赛车4 序章版》的三倍。由此看来，《GT赛车5》在一两年的销售周期后超越《GT赛车4》（1006万套）的可能性很高。X360已经拥有自己的千万大作（《光环3》），PS3也在等待它的千万大作。千万大作的存在能够持续推高主机销量，能够将主机更深入地渗透到主流受众。而以欧洲为大本营的“《GT赛车》系列”对索尼的欧陆战略具有更重要的意义。PS3在欧洲已经稳胜X360，但与Wii相比还是小有差距，索尼要在全球范围内赶超Wii，必须首先攻下欧洲。《GT赛车5》是索尼最强力的武器，有它坐镇，2010年秋季PS3的欧洲之战便可十拿九稳，也可以让SCE下个财年实现盈利的目标更有保障。



金牌独占大作
Agent

作为欧美的金牌游戏开发商，Rockstar的作品就是畅销的代名词，甚至随随便便做个乒乓球游戏都能卖个百来万。而在Rockstar下属的多个工作室中，自然是位于英国的Rockstar North实力最强。Rockstar North是《GTA》正统系列的开发商，与很多慢工出细活的金牌开发商不同，Rockstar North的游戏开发效率奇高，他们曾用不到一年的时间完成了《横行霸道 罪恶都市》，然而他们正全力开发的一款PS3独占大作却耗费4年时间，它就是被称为与《GTAIV》旗鼓相当的超大作《Agent》。可以肯定，这款在E3 2009期间仅公布了一个LOGO的游戏会成为2010年的话题性大作。《Agent》是由《GTA》制作人豪瑟兄弟亲自监制，Take-Two总裁Ben Feder暗示本作将成为其新财年的主要收入来源。在第三方的一线大作早已全面跨平台的今天为何要为PS3开发这种级别的超大作？Feder称索尼向他们提供了各方面的支持，就像当年的《横行霸道III》一样。Rockstar相信独占更容易树立新品牌，因为可以获得粉丝的忠诚，



信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

而且索尼有能力像过去一样成为业界引领者。《Agent》很可能会在以往留给《GTA》的黄金档期发售，即10月中下旬，这也是Take-Two的财务结算截止期限。Feder所说的“各方面支持”主要应该是指商业宣传方面的协助，由于Take-Two的业绩过于依赖《GTA》，多年来Take-Two的历任CEO都将打造《GTA》同级别的原创新品牌为首要重任。而创造一个新品牌除了需要游戏本身质量过硬外，还要有大规模宣传推广的实力，如果有第一方相助就可以事半功倍，而只有以独占为条件才能换来第一方的全力支持。这次索尼与Rockstar联手打造PS3顶级新品牌的尝试，也许会诞生高清主机上最大牌的第三方独占大作，而且也会成为索尼重新打造第三方联盟的契机，为其他第三方开发PS3原创独占游戏提供一个最好的参考范本。

4年打造网络大作
特工大战



由索尼网络娱乐（SOE）旗下西雅图工作室开发的《特工大战》(The Agency)开发历时4年，将网络游戏与FPS和战术谍报游戏相结合，是目前索尼第一方网络战略部署中的重点大作。本作原本预定于2009年发售，但是无声无息地延期，如今发售日无法确定，大概的发售期间是2010年内。这将会是一款充分利用PS3网络性能的游戏，将会有很多与索尼网络服务息息相关的创新设定。在《魔兽世界》诞生之前，SOE曾是北美网游之霸，实力不容小觑，这款《特工大战》就是其全力以赴，希望借其翻身的重要大作。

MGS的新起点
潜龙谍影 崛起



E3 2009小岛秀夫的拍肩是人们津津乐道的话题，而仅公布了一张概念图的《潜龙谍影 崛起》也成为最大的话题作之一。小岛秀夫已经在2009年3月的游戏开发者大会中暗示了《潜龙谍影 崛起》是他将《MGS》的重任交托给新一辈制作人的系列新起点，没有小岛亲自监督的《MGS》难免会令人不安，不过本作的开发规模确定是与《MGS4》同级别的，Kojima Productions还为它专门研发了一套新引擎。除了“以雷电为主角、“高速动作游戏”这两个要点外，目前关于《潜龙谍影 崛起》的一切都笼罩在谜团中。本作虽然是跨平台游戏，但有《MGS4》在前，大多数《MGS》忠诚玩家显然都是PS3的用户，本作PS3版销量必然会在很大的程度上超过X360版。

秋季特别关注
东京游戏展

最近几年的TGS都是NDS和Wii游戏的天下，但是从TGS 2009开始，PS3成为焦点。TGS 2009期间，《最终幻想XIII》展台前的人头攒动让人真实感受到PS3的复兴。超大作效应的带动、《薄暮传说》等游戏的热销，以及PS3日本销量突破400万的统计数字……这些都被第三方看在眼里，从2009年末开始，日本第三方以极大的热情开始制作真正的PS3大作。岁末年初的这场RPG风暴将会引导日本第三方接连跟进，而这段时间开始启动开发的第三方RPG大作预计会在TGS 2010期间正式亮相。PS3很快将从日式RPG的荒漠变为沃土，除了《最终幻想Versus XIII》、《白骑士物语 光与暗的觉醒》、《传说》新作等显而易见的游戏外，可能还会有面向欧美开发的《最终幻想》新作，《王国之心III》也到了该现身的时候。

冬季 决胜未来



等待三年，苦尽甘来！

12月份是欧美全年最旺的购物商季，从被称为“黑色星期五”的感恩节黄金周（11月第四个星期）开始，游戏软硬件销量都会突然提高到平常的数倍。PS3的黑色星期五呈现一片红火景象，仅在美国的销量就达到了44万台，是其发售三年来的最高周销量。同时PS3也是销量增长幅度最大的主机，达到了2008年同期的4倍，比2009年10月全月销量还要高12万台。虽然PS3的销量还是没有超过Wii，但是在这个标志着整个年末商战成败的黄金周里，PS3的强劲表现象征着反攻的胜利。由于销量大大落后于PS3，微软为了保住本土市场，从10月份开始进行X360精英版再降50美元兑限期优惠活动，又联合一些零售商开展额外优惠措施，同时还推出了赠送两款游戏的套装，因此12月开始在美国反超PS3。但在全球范围，PS3的销量仍然大大领先于X360。

11月之后，高清阵营里的独占游戏几乎消失，新上市的游戏几乎都是跨平台。X360由于其装机量仍然较高，因此跨平台游戏仍是X360版销量较高。刷新娱乐业首发销售额记录的《现代战争2》X360版销量比PS3版高200多万，原因是X360拥有数量最多的FPS玩家。而《FIFA 10》、《职业进化足球2010》等立足于欧洲的游戏都是PS3版销量远高于X360。在日本PS3与Wii的对抗进入白热化阶段，《新超级马里奥兄弟Wii》VS《最终幻想XIII》是2009日本年末商战的最大看点。《最终幻想XIII》首周销量超过150万，当周PS3销量超过24万，达到3年来的最高值。但在其两周前发售的《新超级马里奥兄弟Wii》也有将近百万的首周销量，而且由于圣诞商季里这种低龄向游戏有很大的送礼需求，加上任天堂强大的营销推广实力，之后两周该作销量都保持在50万左右的惊人数字。Wii的销量在其推动下呈现与PS3齐头并进的胶着之势。在《最终幻想XIII》发售当周，PS3全球周销量首次超过百万台，达到了PS2巅峰时期的销量。

2010年的冬季商战迷局目前还无法揣测，不过与游戏相关的另一条战线已经确定会锁定这一时

期。兼容PS3的3D BRAVIA电视预计于2010年夏秋之际开始全面推出，PS3用户只要通过固件更新就可以享受到立体成像的高清游戏，目前索尼第一方已经在开发PS3的立体游戏，而第三方的PS3立体游戏也在开发中。PS3的3D战略并非心血来潮提出的噱头，索尼CEO霍华德·斯金格认为高清电视普及之后，未来电视技术的发展方向将会是3D电视。索尼的电视部门已经全面做好迎接3D时代的准备。过去索尼由于执着于特丽珑显像管技术，在液晶电视技术上起步较晚，以至于至今仍在液晶电视的核心技术上落后于三星。斯金格希望电视技术的下一次进化由索尼领军，PS3成功帮助蓝光打赢了次世代格式战争，从2010年开始，它也将成为3D之战的一个重要棋子。游戏走在了高清时代的前沿，也将走到3D时代前沿，立体成像技术在游戏中的应用意义之大更胜于高清。游戏画面从平面进化为立体，就像当年从2D画面进化到3D画面一样，将会是划时代的进化，尤其是与体感操作结合后，游戏将成为真正的虚拟世界。任天堂用操作革命称霸业界，索尼虽然有功能更强的体感控制器与之对抗，但无论如何也无法像Wii刚发售时那样火爆。这次索尼要当第一个吃螃蟹的人，将立体成像技术作为又一个突破口。索尼曾用PS的3D技术从任天堂手中夺走家用机的江山，现在索尼希望借助新的“3D”重演历史。

2010年是PS3发售的第四个年头，按照索尼的十年规划，这是正当青壮之年。2009年是PS3的崛起之年，主机降价、大量优质游戏推出，让PS3用户们度过了美好的一年，而软硬件销量的大幅提高正在让第三方信心复苏，开发PS3游戏的意愿大增，2010年将因此受益。经过多年摸索，游戏开发者们对PS3的开发环境已经了如指掌，2010年将出现更多画面超越《未知海域2》的游戏，PS3“本代最强”的性能优势将表现得更为明显。而对索尼来说，PS3盈利的目标已经近在咫尺，如果从2010年开始PS3可全面扭亏为盈，索尼还可以在PS3身上享受7年的利润，以弥补前三年的损失。当X360与Wii因硬件规格不够高而早早地结束自己的生命周期，人们就会知道PS3虽然走了一条充满荆棘的道路，但却是通向最广阔的未来。而购买PS3的玩家，也将会让自己的投资获得更持久、更优质的娱乐回报！

2009冬季PS3主要大作销量

游戏名	发行商	发售日	销量
使命召唤 现代战争2	Activision	11月10日	528万
刺客信条 II	Ubisoft	11月17日	210万
最终幻想XIII	Square Enix	12月17日	180万
职业进化足球2010	Konami	11月3日	167万
龙之世纪 起源	EA	11月3日	44万

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

续写史诗

白骑士物语 光与暗的觉醒



Level-5忙于为自己的NDS事业打拼，对次世代游戏并不上心，不过索尼毕竟是对其有知遇之恩，当Level-5的《莱顿教授》、《闪电十一人》等游戏系列大热卖时，仍然不忘继续为PS3开发RPG。《白骑士物语》是一个规模相当大的RPG，不过也存在很多缺陷，续作《光与暗的觉醒》使用相同的引擎、相同的设定，感觉上更像一个资料片而不是完全新作。这款游戏的销量虽然不可能太高，但是可以为2010年PS3的RPG大作潮推波助澜。《白骑士物语》毕竟是PS3的第一个RPG大作，还是有不少玩家对之有深厚感情，其美版将于2010年2月发售，Level-5过去的《暗云》等游戏在欧美都有不错的销量，希望在北美发售的国际版也能有好运。

艺术精品

最后的守护者



上田文人和他的Team ICO四年来一无所出，好不容易于E3 2009公布了《最后的守护者》，其开发度却完全不明。不过在美国1UP网站的采访中，上田文人暗示游戏预计将于2010年内发售。上田文人的游戏在业界地位显赫，可说是艺术派的代表，他的前两部作品《ICO》与《汪达与巨像》媒体综合评分都超过90，可惜由于商业推广不足销量不甚理想。《最后的守护者》未公布已备受瞩目，首个预告片公开后，“少年与巨鹰”的概念也成为议论纷纷的话题。SCE全球工作室总裁吉田修平已经表态将对本作的商业运作全力支持，有理由相信，如今对塑造第一方品牌不遗余力的SCE不会再让上田文人的内涵之作再次叫好不叫座。

技术先锋

狂暴



通常，从PC游戏领域崛起的名制作人总是赞扬X360开发环境的友好，抨击PS3结构复杂、开发难度高。而作为“3D之神”的约翰·卡马克却恰恰相反，一向乐于迎接技术挑战的卡马克总是数落X360规格较低、DVD容量不足，并且表示他的最新作《狂暴》可能会因为容量原因而大大降低X360版的画质。《狂暴》使用了id Software的第五代引擎，在技术层面上是当今最尖端的游戏。该引擎最大的特点是可以打破内存约束，大量使用高精度贴图创造出细腻逼真的游戏世界。其结果是游戏容量将大大超过一般的FPS游戏，只有以蓝光的高容量才能装得下《狂暴》的广阔世界。这种自由探索型游戏很难将数据划分到多张光碟之中，那样可能会导致没走几步就要换一次碟，破坏了游戏的流畅度。而且硬盘并非X360的标配，厂商要考虑那些Arcade版用户，不能强制以硬盘安装解决换盘苦恼。沙箱式游戏是一个大类，今后的《GTA》新作要提高画质与场景规模都将不可避免地碰上类似的问题，蓝光的优势将越来越明显。

最终幻想美式新作



据已经破产的瑞典游戏开发商GRIN透露，面向欧美的《最终幻想XII》外传从2008下半年开始投入制作，GRIN负责了初期的开发工作。之后由于SE对开发成果不满，已经将游戏转交给自己设立的一个新工作室，此举导致GRIN破产。不过这款美式《最终幻想》的开发从未间断。根据多数次世代大作平均两年的开发周期，该作有望于2010年末发售。因为2009年SE的大作太集中，2010年需要增加发行的游戏数量才能保持业绩平稳。SE急切地想要提高在欧美的市场占有率，而冬季是提高游戏销量的黄金档期。

SE的终极独占

最终幻想Versus XIII

从2009年初开始，《最终幻想XIII》走出了开发中的困难时期，因辅助该作而将《最终幻想Versus XIII》短时间暂停的野村哲也团队重新开始进行这款PS3独占大作的全力制作。为加快进程，确保SE在新财年里有新的《最终幻想》，《最终幻想XIII》完成后，北濑佳范的团队也应该帮助《Versus XIII》加快进度。目前我们对这款游戏的认识仅限于两段被拆开播放无数次的预告片，这个很有野村格调的游戏充满了偶像剧的气息。从最近一次公布的预告片可以看到，它的画面确实非常出众，有可能在《最终幻想XIII》之上。本作是在系列历史上第一款以“基于现实的幻想”为主题，在预告片中可以看到东京市区，这种在真实世界中发生的幻想故事是SE的一次大胆尝试。作为目前日本最大牌的PS3第三方全球独占大作，《Versus XIII》若能于2010年末发售，2009年末的《最终幻想XIII》大盛况将再次上演！





登顶奥林匹斯之巅

文 Lancer 美编 一刀

12月初SCE圣莫尼卡开发主管约翰·海特(John Hight)在他的个人主页中透露，目前他的主要工作已经不是进入收尾阶段的《战神III》，而是一个“全新系列”。约翰·海特平均每个月要审阅20多份提案，而且这些提案已经是经过多位制作人筛选之后提交的优秀方案，但能通过海特审核的寥寥无几。海特说：“我们知道数量太多会害死我们，所以我们总是精挑细选。”经过层层筛选最后脱颖而出的这个新作项目也许会在E3 2010期间透露一些眉目，如果游戏历史上最痛快的一场诛神之战还是无法满足你的杀戮欲，也许SCE Santa Monica的下一个史诗会让你得到彻底的满足。

Part. 1 | PS2最后的神话

2005年3月，PS2画面表现力最强的游戏上市。随着销量的上升，担任制作人的大卫·贾飞(David Jaffe)地位随之提升，他开始出现在DICE峰会的名制作人座谈会，出现在MTV的名人圆桌会议，但在他的内心中更渴望另外一种生活方式，他不喜欢一成不变的生活。大卫·贾飞开始与外部开发团队合作，曾与之合作开发《烈火战车》的盐湖城游戏工作室Incognito过去一直在制作军事模拟器，与Incognito的合作让贾飞体验了一种全新的制作流程。从那时起，贾飞已注定要离开SCEA圣莫尼卡工作室，他把已经启动的《战神II》交给了导演考瑞·巴洛克(Cory Barlog)。贾飞找到巴洛克，告诉他今后“《战神》系列”将交给他掌管。巴洛克从来没想过会发生这种好事，他一个人躲在办公室里偷笑，然后环顾四周，看看是不是在哪里装了针孔摄像头。

“我想他们可能正在拍什么恶搞纪录片之类的，正用这事拿我开涮呢！”巴洛克回忆说。

那时是2005年中，索尼刚在E3发布会中公开了PS3，一些消息灵通人士得知圣莫尼卡工作室正在开发《战神II》，有人猜测它会成为PS3的首发游戏之一。甚至SCE的高层也这么认为。在一个由SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森和日本总部多位高层参加的项目说明会中，菲尔·哈里森表示希望《战神II》的对应平台为PS3，但一直负责商业调度的吉田修平认为需要为PS2开发一个收官之作。讨论的结果是PS2的《战神II》依原计划开发，而另外还有一班人马同时进行PS3的技术研究。那时PS3的开发工具包尚未发布，PS3的开发环境对所有开发者都是一个陌生的世界。圣莫尼卡工作室不知何时能具备制作PS3版《战神》的条件，但他们知道还可以将PS2的潜力再推向极限。

加入索尼圣莫尼卡工作室之前，考瑞·巴洛克曾参与制作了一款《X战警》游戏。IGN编辑Jeremy Dunham不吝以尖酸刻薄的措辞辛辣地讽刺该作，称其动作“僵硬而失真”。后来在巴洛克的整个职业生涯中，他时刻铭记IGN的这篇评测。“有时我觉得已经达到了某个目标，但当我看着镜子，会渐渐发现距离目标还有很远。”

巴洛克喜欢有精彩剧情表现的游戏，喜欢善

于塑造个性角色的作品，他最喜欢的3款游戏都是剧情表现方面的代表之作，其中包括《半条命》。巴洛克说，除了"《鬼泣》系列"这个显而易见的参考对象外，他的灵感来源还包括《靛青寓言》、《ICO》等内涵型游戏。

2007年2月12日那天，考瑞·巴洛克蹲坐在电脑前，他就像等待放榜的学生，等待IGN网站对《战神II》的评分。巴洛克一边不断刷新IGN的页面，一边在自己的博客里写下自己的烦躁心情：



■考瑞·巴洛克

"听市场部以及DICE上碰到的记者说，评分会在今晚午夜时分发布……fuck it……我知道这类评测不能看得太多，但是他对我真的太重要了，所以我又点了下刷新键。我本该睡觉去了……我太累了，刚吃了点药昏昏沉沉的……但我不能睡，我要看到评分。我不是那种需要外人的承认才能找到自信的人，我爱这游戏，我知道我们做得很好。但这只是我觉得……我不能王婆卖瓜。生活就像个婊子……该看时我们还是得去看看。"

那天午夜巴洛克刷新了无数次页面之后终于等到了IGN的评分，看到9.7分的高评价后，一种放松的舒畅感将他淹没。一位同事当时就给他打来电话，眉飞色舞地描述IGN对《战神II》的盛赞。之后的几天对于刚刚经历过地狱时期的圣莫尼卡工作室就像是获得新生般的欢愉。2007年3月初，市场部告知开发一线：《战神II》仅预订数量就已超过百万套。巴洛克说："过去我做三个游戏也抵不上这一个……的预订量！"

《战神II》为动作游戏树立了一座新的里程碑，这个曾被指责为抄袭《鬼泣》的动作游戏系列在PS2的晚年里爬上了动作游戏的奥林匹斯之巅。据说当时正在开发《鬼泣4》的Capcom要求所有团队成员都透彻地玩一遍《战神II》，而且必须边玩边做笔记。上田文人对该作推崇备至，认为"日本人的游戏永远也做不到那样的程度"。



■《战神II》诠释了PS2的终极潜力，令同时期的很多次世代游戏也相形失色。

当同期的PS3游戏正在为锯齿和丢帧而烦恼时，被很多媒体赞为PS2最后大作的《战神II》已经实现了很多次世代游戏开发者的梦想，除了没有高清，《战神II》的画面足以让同时期的多数次世代游戏汗颜。PS2的用户们似乎没什么理由花500美元更新换代为尚不成熟的PS3，而事实上多数玩家确实选择了观望。SCE的处境每时每刻都在恶化。圣莫尼卡工作室在PS2的晚年为索尼创造了最具潜力的新品牌，但它的开发者们还没来得及被论功行赏，却因为整个集团空前的困境受到牵连。《战神II》的发售之日竟成为圣莫尼卡工作室大规模人才流失的开始：2007年6月大卫·贾飞辞职，5个月后继任者考瑞·巴洛克也宣布辞职，在此期间还有多名核心人员悄然离去，圣莫尼卡工作室经历了一次空前的大换血……

Part. 2 圣莫尼卡的纷争

板垣伴信离开Tecmo时，选择了轰轰烈烈的与老东家对簿公堂，但这种个性制作人毕竟只是异例，大多数游戏开发者选择了平静的离去，对外总是冠冕堂皇地称离去的原因是追求自由，寻找新的理想。但连续两任制作人离去、多名核心骨干跳槽……这些现象都暗示着SCEA圣莫尼卡工作室的内部管理必然存在问题，多名职员都在自己的博客中隐隐透露了一些关于内部权力斗争的内幕。

《战神》取得大成功，销量突破300万之后，SCEA开始不断扩充圣莫尼卡工作室的规模，但与此同时，SCE高层将经费大量调拨到PS3的软硬件开发，各工作室的预算都十分紧张。《战神II》是PS2"最后的大作"，但重要性却不及PS3的首发游戏，圣莫尼卡工作室进行人员扩充的同时，经费并未同步增加，公司的福利在缩水，员工的工作强度在提高。2006下半年，圣莫尼卡工作室为完成《战神II》的Alpha（指游戏流程基本制作完成的阶段）而连续数月疯狂加班，长期保持每周工作6天、每天工作12小时的状态，与家人聚少离多，普通企业享有的节庆假日对圣莫尼卡工作室来说如神话般遥远，3天的连休已是上天的恩赐。为了筹备PS3的首发，整个SCE从日本到欧洲，从市场部到游戏工作室都在勒紧腰带。成本的缩减首先从不易察觉的小福利开始，例如取消部分节日庆祝活动，取消员工可免费获得特定游戏的特权，购买PSP和PS3只能优惠8～10美元，工作餐的质量也在下降……

最糟糕的环节还是在管理制度方面。《战神II》更换了一批高层，初来乍到的空降兵们急于作出成绩，忽略了与下属的沟通。这个新管理团队并非科班出身，缺乏游戏开发的实践经验，制定的游戏开发进度目标与实际所需时间严重不符。一线开发人员发现实际进度与目标相去甚远，多次向上级提醒汇报，而管理层好大喜功，对潜在问题视若无睹，不断向上级遮瞒。到2006年7月，眼看着已经完全赶不上进度目标，管理层命开发一线开足马力，昼夜不停地加班。从7月末开始，圣莫尼卡工作室的上班时间在不断延长，假期不断缩短。每天凌晨一点办公楼里依然灯火通明，多数员工都在办公桌前彻夜奋战。圣诞期间仍然要



战神III 开发经纬

■**2006年7月**

大卫·贾飞在其博客中透露了《战神III》的存在，他说："上周之后，我非常肯定我们将会完成《战神》三部曲。你们都还不知道吧，我就这里先坦白相告了。"

■**2006年12月**

大卫·贾飞在著名的花花公子庄园酩酊大醉之际接受GameTrailers网站采访，访谈中他大骂索尼的管理人员不值得人们尊敬，应该"躲到山洞里干自己"。他还表示《战神III》仍处于概念构思阶段，尚未开始制作，索尼高层也还没有对该项目表态通过。

■**2007年6月**

大卫·贾飞宣布辞职，并成立自己的吃睡玩工作室。同时SCE圣莫尼卡工作室开始为新作招聘，提供的职位是高级技术美术师和高级战斗设计师。被问到其新作是否《战神III》时，考瑞·巴洛克说："如果我们开始为PS3制作《战神》，我会在他们容许的情况下第一时间跑到山顶上高呼通知大家。"

■**2007年11月**

SCEA确认考瑞·巴洛克已经辞

加班，或者被要求随传随到的员工也有不少。

EA首席执行官约翰·里奇蒂耶罗曾经说过，多数游戏项目到后期都要拼命加班，原因并非时间不够，而是流程管理不到位。《战神II》团队管理层为取悦SCE高层而制定了激进的阶段性目标，按照SCE的规定按时完成阶段性目标即可获得额外奖金，而若是延后将会被扣奖金。开发一线直到做好Alpha版本时才知道，交货时间已经晚于管理层上报的时间，所有团队成员都要被扣奖金。于是在《战神II》开发后期，圣莫尼卡工作室的多名重要人员相继离去，担当战斗系统设计的德雷克·丹尼尔(Derek Daniels)投奔Activision，关卡设计师程迈克(Mike Cheng)和首席原画师温查理(Charlie Wen)也离开了SCE。温查理对圣莫尼卡工作室和"《战神》系列"的成功居功至伟，是一代所取得美术成就的最大功臣。而在2006年10月12日温查理辞职那一天，管理层竟有人十分开心地冒出一句"很好！"

在这个管理层中，也包括身为游戏导演的考瑞·巴洛克。来自台湾的美术设计师Louis Lu曾在其博客中透露，《战神II》的开发过程中管理混乱，原因之一应归罪于公司上层将过多的权力放给巴洛克一人，并刻意提高其出镜率，希望打造出第二个大卫·贾飞。圣莫尼卡工作室内部称此为"造神运动"。巴洛克将大小权力一把抓，各小组组长失去了作用，在游戏的内部评估时只知道跟着上司点头，不敢传递自己的声音与意见。曾有人向上层反映过集权制管理造成下属失去发挥的自由，得到的回应却是"要配合巴洛克"。巴洛克与下属的关系相当紧张，《战神II》开发后期走掉的员工据说不少都是被巴洛克逼走。到2007年末，《战神II》团队成员只剩下30人。


■《战神》一代的游戏开发团队合影。

但巴洛克本人对所谓"集权"有自己的说法，索尼的工作室结构复杂，巴洛克并非圣莫尼卡工作室的惟一掌权者。在圣莫尼卡工作室之上还有SCE全球工作室，还有SCEA的商业指挥者，巴洛克要完成他们的业绩指标。巴洛克在《新闻周刊》记者采访时暗示了对索尼人事制度的不满。"游戏产业至今还是走老模式，认为聘了一个创作人，就可以一下子塞给他4个项目，他必须按时把这4个项目全部完成。这会让整个公司获益，而创作人只不过是一个员工……"游戏开发商试图从员工身上获取最大的价值，长时间加班已经成为业界普遍存在的风气，最令游戏开发者气愤的是加班不给加班费也成为业界常态，EA曾因此被员工联名控告，而事实上随意要求员工无条件加班的游戏公司比比皆是。通常一个游戏完工后，开发团队可以享受数周甚至数月的休假。然而《战神II》还没完工，巴洛克手头上已经堆了三个新作项目，这让他身心俱疲。《战神II》制作完成后，圣莫尼卡工作室放了将近两个月的长假，但身为制作人的巴洛克依然要为新作辛劳。巴洛克认为SCEA没有给他足够的自由，认为自己仍然只是"一部大机器里的一个齿轮"，这与当年大卫·贾飞离开圣莫尼卡工作室时所说的理由如出一辙。巴洛克说："我知道游戏业界无法在一夜之间突然发生变化，游戏导演永远无法达到电影导演那样的地位。"所以他决定转向电影业。

促使考瑞·巴洛克下定决心离开的导火索是战斗设计师艾瑞克·威廉姆斯(Eric Williams)的离去，他一直是巴洛克最得力的助手，地位相当于副导演。《战神》一代中奎托斯这位主角基本上是由巴洛克与威廉姆斯共同创作，整个游戏的感觉、BOSS的设计、游戏系统的方向、战斗以及平台动作等方面的确立都离不开威廉姆斯的辅助。威廉姆斯没有向同事透露他的辞职原因，但知情人士称十有八九是与越来越严重的管理层问题有关。"没有了他，那里已然物是人非。"巴洛克感慨威廉姆斯的离去是他决定辞职的决定性时刻，他与威廉姆斯一起共事近十年，彼此在工作中早已形成完美的默契。威廉姆斯离去后，巴洛克发现自己已经无法像过去一样工作，他需要一个新的环境。

《战神II》开发末期，考瑞·巴洛克开始构思第三作的剧情与结构，开始为这个不可避免的续作搭建框架。同时巴洛克开始与索尼全球工作室高层进行马拉松式的漫长谈判。巴洛克决意离开索尼，但他又希望看着自己搭建的《战神III》框架按照


■SCE圣莫尼卡的办公环境相当简单，但也不失宽敞。


■到了游戏开发后期，SCE圣莫尼卡工作室里总是通宵灯火通明。


▲毫无疑问，SCE圣莫尼卡工作室拥有业界最棒的美工，《战神III》的设定图也保持了一向的高水准。

职，同时也在声明中首次正式确认了《战神III》正在开发中。同时有传闻称多名重要开发人员将随巴洛克一同离去。巴洛克在其个人博客中透露他刚刚看到《战神III》的首批设定图，原创新引擎还在研发中，但是"距离完成还远得很"。不久大卫·贾飞在博客中赞巴洛克"走得好"，不过他同时表示相信《战神III》会是系列最强的一作。

■2008年1月

巴洛克两个月来首次更新博客，在博文中透露："完全离开索尼并非我想要走的最好出路，但是最后我认为这绝对算是我能做的最好的事情。"他还向玩家确认，《战神III》已经交托给"可靠之人"。在《战神II》完成时，第三作已经在进行剧情和系统设计，而在故事方面将会是系列的大结局，最后会是一个"非常非常史诗的大高潮"。

■2008年1月

GamesRadar网站报道，据其可靠的索尼内线情报透露，《战神III》不可能在2008年内完成，索尼的目标是在2009年圣诞之前完成开发工作。

■2008年2月

PSP版《战神 奥林匹斯之链》说明书封底出现了PS3版《战神》新作的首个广告，在《战神》标志下方出现了"COMING SOON"字样。

■2008年4月

SCEA在PS官网为Santa Monica工作室招聘，职位是"网络游戏系统程序师"，并在招聘说明中描述"加入《战神》系列开发团队"，这引发了关于《战神III》存在网络模式的热议。

自己的构想实现；而索尼已经失去了大卫·贾飞，不愿再失去一个已经培养成业界明星的制作人。谈判总共拖了8个月，最终的结果是索尼批准了巴洛克的辞呈，但巴洛克会以顾问的身分辅助《战神III》的制作。那是在威廉姆斯辞职的一个月后，那时巴洛克已经完成了游戏的剧情，完成了前期的基础架构。

巴洛克走后与电影导演乔治·米勒(代表作为梅尔·吉布森主演的《疯狂的麦克斯》)合作追求新的商业机会，而圣莫尼卡工作室的一些老员工有种重回自由的感觉。可能是因为接连失去两位制作人，栽培制作人为其创造商业价值的构想变成竹篮子打水，SCEA对下一任制作人不再卖力宣传。但圣莫尼卡工作室的管理问题依旧存在，巴洛克离去后又陆续有一批骨干辞职。

Part. 3 可靠之人

巴洛克离去时向玩家保证："《战神III》已经托付给可靠的人。"没人知道这个"可靠的人"到底是谁，直到《战神III》的首次媒体见面会召开，一个陌生的面孔出现在记者面前。此人名叫斯提格·艾斯姆森(Stig Asmussen)，此前几乎从未见诸报端。

斯提格·艾斯姆森成长于密歇根中部地区，在他的少年回忆里，有两样东西是从不离身的：一个是他的画板，还有一个是他的游戏机。艾斯姆森最喜欢Konami的游戏，尤其是《魂斗罗》和《恶魔城》，他拥有从FC开始市面上的所有主流主机，而每一部主机上的"《恶魔城》系列"都是他的必玩游戏。那时游戏仍被视为玩具，热爱美术的艾斯姆森仅将其作为休闲娱乐的渠道，并未将其与艺术挂钩，他的创作灵感主要来自建筑物。他为各种建筑物充满创意的结构与外形设计而着迷，但他对建筑的物理特征、重心等技术性限制无法理解。于是他中途辍学，决定自己研究建筑设计。

五年后，艾斯姆森没有成为建筑设计师，却在一间小酒吧里当侍应，他对建筑设计热情全无，唯独对游戏依旧情有独钟。某个深夜，他信手翻阅一本游戏杂志，偶然看到匹兹堡艺术学院的招生广告，他惊讶地发现没有接受过计算机正规教育的自己也有机会拿个计算机动画的学位。两个月后艾斯姆森住到了华盛顿山顶，全身心投入于多边形构筑的世界。

从匹兹堡艺术学院毕业后不久，艾斯姆森在在Atari找到了一份工作，参与开发了一款高尔夫游戏。不久他跳槽到Midway公司，参与制作了《疯狂博士与疯狂射击》(Dr. Muto and Gauntlet)，从Midway前辈们的指导中获益匪浅。艾斯姆森说："游戏产业的环境和我上学时想像的一模一样，是一群大孩子们聚在一起做游戏。"

自从《致命格斗》等核心游戏系列风光不再，Midway处境艰难，不得不关闭了圣何塞的工作室。艾斯姆森只有另觅高就。他搬到了圣莫尼卡，加入了正在大扩招的SCEA圣莫尼卡工作室。艾斯姆森听大卫·贾飞说，《战神》的很多方面都是源自《恶魔城》的灵感，这让他充满了干劲。艾斯姆森担任《战神》的首席场景美术师，而恢弘壮阔的场景正是《战神》令人印象深刻的主要原因之一。《战神》的整个美术团队都因而受到嘉奖，在续作中艾斯姆森晋升为美术主管，指引整个游戏的美术方向，为美术组成员指派任务，代表美术组出席高层会议。"我的团队非常有才华和经验，每天我从他们身上学到的东西比他们从我身上学到的更多。"艾斯姆森试图了解每个美工各自的工作方式与技巧，促进团队的技术交流。

在SCEA圣莫尼卡工作室，加班是家常便饭。有时艾斯姆森一个星期要工作90个小时，或者十几天都忙得回不了家，他的妻子自称是"游戏开发者的寡妇"。

美术组出身的艾斯姆森以美术设计方向牵引整个开发项目。在《战神II》开发启动时，圣莫尼卡工作室已经组建了一个小团队研究PS3的硬件特征，之后这个队伍的规模不断壮大。在《战神II》完成后，《战神III》即将启动时，这个先头部队的规模已经达到了将近15人。美术组也开始加入先头部队，创造具有史诗感的宏伟场景是他们的首要任务。"史诗感"的主要表现之一，是在泰坦的背上建造完整的场景。当泰坦向着奥林匹斯山顶爬去时，奎托斯在森林般的泰坦背部战斗，场景会随着泰坦的动作而变化。创造一个巨大的场景不难，但让场景动态变化并由此改变战斗处境，这不仅需要多种视觉效果的配合，还要物理、关卡和战斗设计师的密切配合。在保证宏观效果的同时，画面细节也不容忽视。奎托斯拧掉太阳神赫利俄斯脑袋的那一段鲜血四溅、眼珠爆出、血肉模糊，美术组在其中大量运用了颗粒特效与着色渲染，动作组制作了断头和眼珠爆出时的力量感。

《战神III》开发过程中使用的最主要的工具是Maya和ZBrush，5名美术技术人员与3名开发工具程序师专门负责为美工、设计师和动作师制作工具。光影效果也是美术制作中耗时最多的方面之一，从游戏开发初期就开始制作光源，4年后仍然有不少光影效果需要调节。圣莫尼卡工作室的程



■游戏初期玩家就会体验到诛杀太阳神的火爆战斗。

■2008年6月

索尼的E3 2008展前发布会中，《战神III》首个预告片被作为最后的压轴戏公开。该预告片完全为CG动画，其中出现的"最后将只剩下混沌"表明其将为三部曲最终篇。

■2008年12月

美国Spike TV的颁奖礼中，首次公开了《战神III》的即时演算预告片，但仅是初期版本，画面有所不足。制作人斯提格·艾斯姆森表示实际画面会远远超过初期DEMO，规模将达前作四倍以上。大卫·贾飞表示这并非他之前看到的"像油画活过来"的DEMO，其真实画面"超过了我见过的所有最棒的家用机游戏"。

■2008年12月

索尼确认《战神III》将为系列终结篇，剧本长度达120页。

■2009年2月

《GameInformer》杂志独家报道《战神III》详情，同时SCEA邀请各大媒体内部体验该作更为完整的演示DEMO。加长版的预告片于该月中旬正式公开。

■2009年2月

《战神III》公布后成为媒体和PS3玩家最关注的游戏之一，索尼决定将其发售日目标定为2009年内。为加快进度，索尼命顽皮狗工作室和Insmoniac工作室派技术人员协助开发《战神III》。开发团队的总规模未透露，不过在团队中有60人来自前作团队。

■2009年3月

OTX分析家Nick William认为，《战神III》的发售将会是索尼的一个"关键


■试玩版发布后，《战神III》成为当前最受期待的PS3游戏。

序员们技术高超，通过他们设计的系统，每个游戏物件最多可以使用50个光源，同时不需要经由显卡进行运算。所有动态光影效果都交给PS3的协处理器。奎托斯与其他一些主要角色的面部表情全部由圣莫尼卡工作室自己完成，而其他一些次要角色使用了Image Metrics的高性能动作捕捉系统，将配音演员的表演记录，一个像素一个像素地将表情变化制作到3D模型中。

《战神III》的首个实际画面预告片公开后，玩家的反响不一，有大赞画面魄力十足的，也有对画面质量表示不满的。而在圣莫尼卡内部，多数一线开发人员都对这段预告片十分遗憾。该预告片来自游戏的初期开发版本，有很多画面问题都没有解决。对于是否应该公布这样一个可能会令玩家失望的预告片，圣莫尼卡工作室内部早已有过不同的声音，只是……用Louis Lu的话说："只能说云太厚，声音传不上云端……"

至少在这个阶段，圣莫尼卡工作室内部还有不少人认为《战神III》的画面不仅不如《未知海域2》，比起《杀戮地带2》也有所不及。对于这第一段预告片信心不足是在所难免的。好在玩家表现得十分宽容，尤其是完整版预告片公布后，泰坦的全貌出现时，玩家们沸腾了，各大网站的2009年期待游戏调查中，《战神III》的排名迅速蹿升。SCEA将《战神III》定为下一财年的主力大作之一，游戏的开发经费有了保障。圣莫尼卡及附近的洛杉矶周边地区集中了大量游戏工作室，游戏业人才充足。SCEA调度顽皮狗工作室的技术人员为圣莫尼卡工作室提供支援，两个工作室之间只需步行5分钟。Insomniac工作室也在圣莫尼卡附近，他们同样为《战神III》提供了人力与技术支持。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

Part. 4 终结来临

一些需要烘托大魄力场面的特殊时刻不需要秒间60帧的画面，在这一点上艾斯姆森与之前两任制作人存在共识。如果牺牲一些对观赏效果影响不大的帧率，可换来冲击视觉神经的震撼画面，玩家也会乐于接受。艾斯姆森对画面细节非常重视，奎托斯的建模从前作的5000个多边形增加到2万个，每颗牙齿都是单独建模的。同屏可出现的敌人数量从15个增加到50个——毕竟比起奎托斯的满嘴獠牙，玩家更想看到的是画面进化带来的快感提升。

从2008年12月实际游戏画面首次公开，到2010年初几近完成的完整形态亮相，《战神III》每次公布的新资料都表现出视觉效果的明显进化，业界期待度随之提高。2010年初《FAMI通》大特辑里刊载了数十张来自游戏前30分钟的截图，磅礴气势如欲破纸而出，玩家的热血为之沸腾。每年3月都有一两个具有决定性意义的大作上市，由于《GT赛车5》的延期，2010年3月将属于《战神III》。

E3 2009《战神III》的试玩区发生了一个有趣的小插曲：有媒体看到《战神III》试玩台前大排长龙，排队2个半小时才能玩到。于是该媒体想考验一下排队玩家们的忠诚度——他们请了一位姿色诱人的美女，色诱排在前方的玩家放弃排队，若愿意放弃并将其位相让，即可与美女共进晚餐，并且由美女买单。结果是所有排队者都坚定地站在自己的队伍里——对他们来说满脸凶相的奎托斯比美女更诱人。

艾斯姆森说："我们希望用这款游戏展示PS3的真正能力。"《杀戮地带2》与《未知海域2》的团队都曾有过类似的发言，它们都抬高了PS3的画面档次。《战神III》的目标是在《未知海域2》已经难以逾越的画面档次上再攀顶峰，创造次世代最恢弘的神话史诗。大卫·贾飞当年创作第一作时就梦想着展现神话中描绘的惊天动地的末日大战，2007年他曾放言："《战神》解释或者终将解释为何不再有希腊神话。"如今只顾吃睡玩的他一直在关注《战神III》，他曾表示非常希望能参与开发《战神III》，也多次在个人博客中盛赞《战神III》的视觉冲击力旷古烁今。"当终结来临时，将只剩下混沌……"那一场传说中的大战将在2010年3月爆发，诸神与泰坦族的决战将造成毁天灭地的后果，这个三部曲的最终篇也许会在游戏史上最恢弘的末日之战中完美谢幕。


■《战神III》将对"史诗感"这个形容词作出最完美的诠释。

时刻"。据统计在计划购买《战神III》的玩家中，只有三分之二已经拥有PS3，还有三分之一的玩家将因为该作而购买PS3。如果它的销量能达到300万，将会带动PS3多卖100万台。

■2009年3月

2009游戏开发者大会提供了《战神III》的内部试玩。游戏的两位主要程序师在GDC发表讲座，讲解了《战神III》对PS3辅处理单元的应用，承认该作大多数时候可保持每秒60帧，但偶尔会降到30帧。

■2009年4月

SCEA进行《战神III》收藏版赠送内容的玩家意见调查，其中的一个赠送选项是两个PS2版前作的蓝光版。这暗示了索尼有意将PS2经典游戏以蓝光高清形态推出。

■2009年6月

索尼于E3 2009展前发布会中宣布《战神III》将于2010年3月发售。展会期间提供了游戏的试玩版。

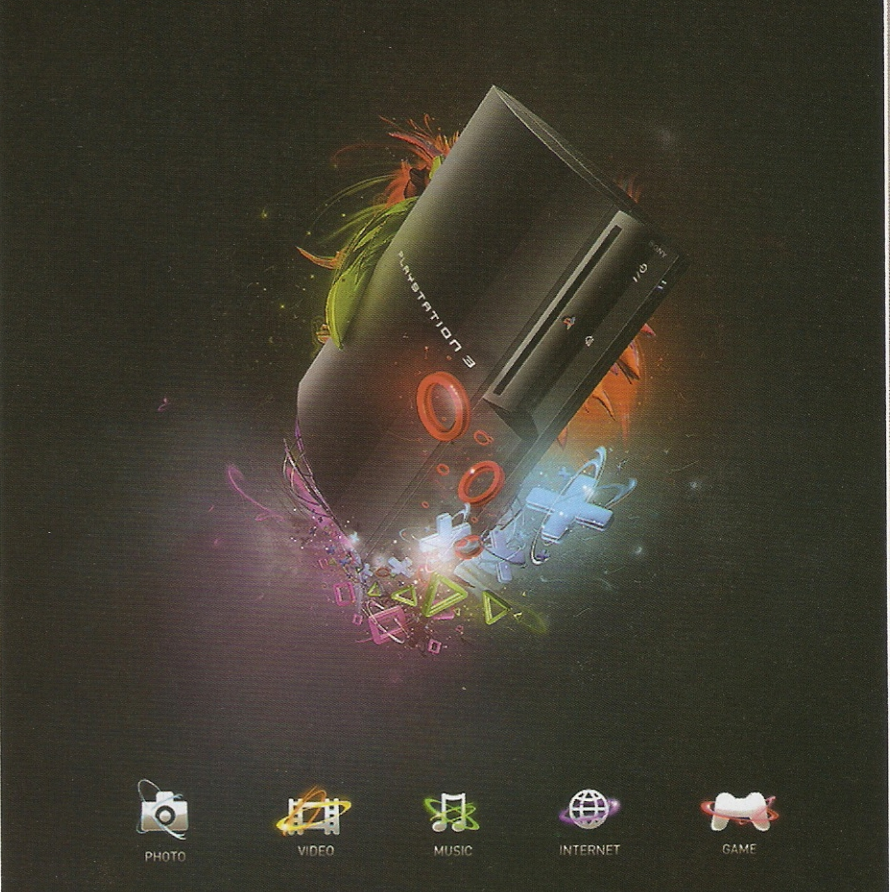
■2009年8月

玩家对《战神III》收藏版赠送内容的调查反响热烈，索尼决定将制作中的高清版《战神》与《战神II》合集单独销售。该作成为2009年最受关注的PS3独占游戏之一，销量与口碑俱佳，并引起玩家对"PS2经典游戏全面高清化移植"的强烈呼声。

■2009年12月

美国Spike TV年末"电子游戏大奖"评选中，《战神III》被观众票选为"2010年最期待游戏"。圣莫尼卡工作室开发主管约翰·海特事后接受媒体采访时表示，《战神III》已基本开发完成。

文 Delphi 美编 一刀



PS3的新疆界

次世代主机战争充满了变数，不再简单取决于谁能率先制作下一款国民级游戏，或是成功拉拢到一家足够有分量的第三方开发商，而是对游戏硬件厂商资源整合能力的苛刻竞赛。在这样的思路下，过去三年间，索尼以一系列大手笔的变化或合作，拉开了重塑与进化PS3平台的帷幕：与社交网站龙头Facebook亲密合作、引入Netflix庞大的影片租赁库，并建立了自己的社会化媒体团队。以至于不少玩家认为，"PS3已经不仅仅是一台传统意义的游戏机"。现如今，促使我们乐此不疲的沉浸在PS3的动力，不再局限于"探索神秘莫测的香巴拉"或是"在里约热内卢的棚户区搜寻一名恐怖分子"，而是一些更加习以为常的原因，比如查看好友的留言，欣赏一部热门的蓝光电影，查看好友在Facebook上更新的奖杯数据，或是在Home里布置新居。当然，这一切并非是各种繁杂功能的简单堆砌，而是在重新定义我们与网络上其他玩伴的娱乐方式与互动关系，或许这才是"Play Beyond"的真实含义。

除去上述新功能与服务，还有一群人同样发挥着不可或缺的作用，他们并不是声名显赫的游戏制作人，甚至远离游戏开发第一线，却为PS3在全球开疆拓土立下了汗马功劳。Richard Marks博士正在潜心研发下一代体感控制器，Jem Alexander负责的Playstation官方博客大受玩家欢迎，Christina Lee用她的甜美嗓音记录着PSN的茁壮成长。在争夺核心用户与新兴市场愈发重要的情况下，索尼如何维系乃至提升自己过去十余年苦心经营的品牌形象，将精力和资源向传统游戏开发倾斜固然是现实选择，但也容易给外界一种"开倒车"的感觉，而如果一味强调PS3"无所不精"的非游戏功能，又会让人担忧失去游戏机的DNA。无论如何，在PS3身上，承载了业界和玩家太多的期待，而破题的关键并不在于如何定位，而是要将众多功能或异质内容统一于舒适、完善的用户体验之中，让拥有PS3的玩家找到更多的归属和愉悦感。毫无疑问，这是一个更花费心思，更为耗时却也必须去攻坚的伟大工程，而本文将会为您介绍其中十五位优秀的"工程师"和"推动者"。

Christina Lee ▸▸▸ PULSE视频节目主持人

当SCEA的PSN执行制作人Kevin Furuichi为旗下的一档视频节目PULSE物色主持人选时，拍摄团队的一名韩裔工作人员向他推荐了Christina Lee。有趣的是，在Kevin Furuichi接受Joystiq网站著名韩裔编辑Andrew Yoon采访时，也得到了相同的答案，"Christina是那种可以和玩家成为朋友的主持人"。两人见面后，Christina Lee率性、自然，富于亲和力的形象，给他留下了深刻印象，当Christina有些局促的表示自己对电子游戏知之甚少时，Kevin Furuichi微笑着向她发出了邀请。并非科班出身，邻家女孩的气质，恰恰与PULSE本身的节目风格相契合。这档全新的视频节目，一般时长5分钟，本质上就像一个定期发布的"新商品目录"，主要介绍Playstation世界的各种消息，包括在PSN上推出的各类高清电影和游戏内容，对互动媒体杂志Qore的介绍，定期发布的周下载排行榜以及对各种限期优惠活动的预告等。Christina Lee风趣、随和的表现，"不像在主持"的主持风格，很好的拉近了与玩家们的距离。



■Christina Lee的PULSE宣传图。

能够与一个勤奋、相亲相爱的团队在一起工作，让她感到非常惬意。Christina Lee经常浏览论坛上玩家给她的留言，她笑着说："我总是担心大家会问我有几座白金奖杯，为什么索尼不为那些可爱的下载游戏增加白金奖杯呢？"作为一名韩裔美国人，Christina Lee在旧金山出生，随后和父母举家迁往洛杉矶，完成了新闻传播专业的学习后，先后在当地的多家报纸和电台工作，采访过纳塔利·波曼等明星，并曾担任一家韩国媒体驻美特派记者，专门负责与白宫新闻处的联络，采访过立场强硬的美国前国务卿奥尔布赖特女士。值得一提的是，Christina Lee在韩裔美国人社交圈中小有名气，经常参与举办一些交流活动。她还是koreanbeacon网站Monday Mashup视频节目的主持人，这是一家专门展示韩裔美国人生活状态的网站，会定期采访一些在美国获得突出成绩的韩裔美国人。

Christina Lee是哈利·波特的狂热影迷，尤其崇拜《星际迷航》中的斯波克舰长，平日喜欢的食物是墨西哥鸡肉卷和各式黑巧克力。PSN游

戏《魔法球》、《橡皮男孩》，以及那款将方块游戏和食物链系统相结合的逗趣益智游戏《Critter Crunch》都是她的最爱。此外，她还和自己的男友一起完成了《生化危机5》、《未知海域2》的合作关卡。PULSE的拍摄工作通常都是在摄影棚的绿幕下完成的，Christina Lee并不喜欢绿色，但是很享受主持节目的过程。虽然不能像互动视频杂志Qore的主持人Veronica Belmont那样经常出外景，但她今年也参加了E3展以及顽皮狗在洛杉矶举办的庆功宴。在E3期间她患了感冒，声音变得有些沙哑，不过还是坚持完成了拍摄计划。值得一提的是，在PULSE主持过程中所穿的服饰，大部分是Christina Lee自己选择搭配的。新的一年，PULSE的报道内容将扩展到重点DLC以及Home更新等。一年多的接触，令Christina Lee对游戏产业充满了兴趣与期待，当然这不仅是口头说说，她现在还可以在钢琴上完整演奏一段《最终幻想》的主题曲。



■Christina Lee在家中花园拍摄的照片。







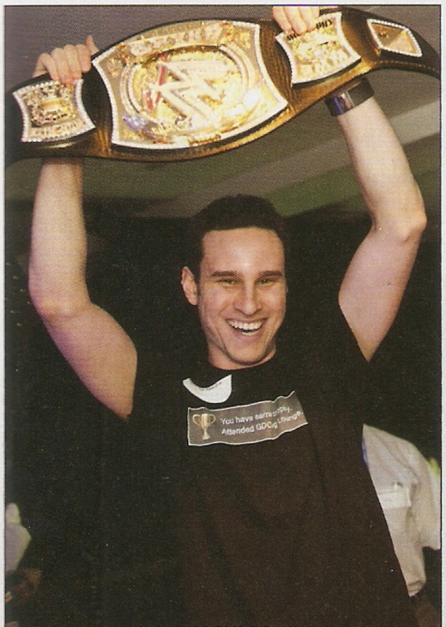
2009年美国PSN游戏下载销量排行

名次	作品名称
1	战地1943
2	胖公主
3	花
4	漫画英雄 VS Capcom 2
5	致命格斗2
6	忍者神龟：并肩作战
7	超级街头霸王II Turbo HD Remix
8	瑞奇与叮当 未来篇 战利品大冒险
9	百战天虫
10	命运之轮

2009年美国PSN电影下载销量排行

名次	作品名称
1	第九区
2	宿醉 未分级版
3	星际迷航
4	恶棍特工
5	哈利波特与混血王子
6	豚鼠特工队
7	变形金刚2
8	终结者：救世主
9	公众之敌
10	博物馆之夜2

Jeff Rubenstein SCEA社会化媒体经理



■Jeff Rubenstein身穿特别定做的奖杯T恤。

一名玩家在Playstation北美官方博客留言说，"Jeff，听说你被Destructoid网站的一个家伙干掉了，想不想再输一次？"Jeff Rubenstein回复说："我没有否认这一点，不管怎样，我会好好练习的，我的PSN账号是JeffPS。"另一名玩家插嘴道："那并不是Jeff真正的PSN账号，而是他表妹的，她的《街霸IV》水平更厉害。"Jeff Rubenstein回答道："哈哈，如果真的如此该多好，可惜我表妹根本不会玩《街霸》。"一个游戏厂商的工作人员与玩家在互联网上如此其乐融融的交流场面显然并不多见，而这恰恰是SCEA社会化媒体经理Jeff Rubenstein的日常工作之一。对话中提到的《街霸IV》比赛发生在去年年初的CES2009年展会上，Capcom邀请索尼和微软组队参加《街霸IV》对抗赛，双方阵营分别由微软的Major Nelson和Jeff Rubenstein带队，大部分队员来自普通玩家，虽然两位领队早早落马，但最终还是PS3玩家技高一筹，绰号是Joe C的玩家力压群雄夺冠，Jeff如约赠送给他一套PSP3000星战豪华版套装。

每年，Playstation北美官方博客都会组织4-5场玩家聚会，试玩新游戏、接受玩家反馈和交流、进行PSP游戏联机比赛等。去年E3展前举办的玩家见面会，提供了《海豹突击队3》的试玩，并展开了《海豹突击队2》的联机比赛，地点选在一家墨西哥餐馆，玩家们争先恐后的与Jeff Rubenstein合影，人气一点不输给那些大牌游戏制作人。现如今，论坛、博客乃至社交网络，都可以归为社会化媒体的范畴，因此社会化媒体经理的主要职责，便是基于公司的方针政策，协调并处理与网络媒体、社区、玩家群体的关系。从直觉上分析，这个职位似乎可以视为公关经理的网络版本，但其实两者有着太多的不同。当公关经理表示："为了更好的提高游戏品质，我们做出了延期决定。"社会化媒体经理的标准说法则是："这部游戏延期了，是因为制作组希望重新润色游戏的多人部分。"相比生硬、更注重短期效益的传统公关模式，社会化媒体经理透过准确、透明、坦诚的语言，与网络社区和用户建立了长久与牢固的联系，他们在意的并非是单纯传递官方信息，而是借助日益壮大的社会化媒体，为公司创造新的价值。如果将公关经理比喻为"传声筒"，社会化媒体经理则更像是富有个性的"代言人"。

虽然身为SCEA的雇员，Jeff给人的印象首先是一名铁杆的PS系爱好者，这使他很容易获得来自玩家的好感。当然，他的日常工作远不只如此，除了需要跟踪、联系众多的网络社区与博客，掌握相关玩家群体的动态，还要保证公司信息能够及时准确的在网络上传播。随着PlayStation官方博客的推出，这里不仅是分享SCEA有关PlayStation和产业信息、视野与观点的舞台，更成为PlayStation爱好者与游戏制作者直接交流的平台。索尼麾下的一二方游戏开发者以及Capcom为首的大批第三方开发商，每个月都会定期撰写文章，在留言中即时回答玩家们的问题。在2009年期间，PlayStation官方博客还推出了与游戏制作人通过Playstation Eye视频聊天等新栏目，此外，Jeff还会带着从玩家群体中征集的问题，不知疲倦的亮相于E3展、科隆游戏展、东京电玩展、PAX游戏展以及PS系游戏大作的首发现场，用玩家熟悉的网络语言风格对明星制作人进行现场采访。

如今，PlayStation北美官方博客每周都会有超过50万人次的访问量，"玩家的反馈相当热烈，最令我们开心的是，现在公司发布游戏或推出某项活动，都可以(通过这里)第一时间了解玩家的反应与呼声。"Jeff Rubenstein自豪的表示。现在，SCEA在Facebook上拥有自己



▲两位社会化媒体经理的合影：Jeff Rubenstein(左)与Jem Alexander(右)。



■在墨西哥餐馆举办的Playstation北美官方博客玩家见面会。

的页面，Flickr设有PlayStation官方图片库，借助Twitter，玩家的手机和其他移动设备可以实时接收PS3、PSP游戏以及蓝光电影的动态。PSN的ID成为PlayStation官方博客和论坛的通行证，杰夫与他的团队成功建立了一个全天候，无处不在的PlayStation游戏社区。当一名媒体记者略带恭维的向他表示："PlayStation官方博客真是一个很棒的灵感，很多人认为这里洋溢的迷人气质和充沛精神象征着一种PlayStation的生活方式！"而Jeff Rubenstein则坦率地回答："我不知道PlayStation官方博客是否是一种灵感，对我来说，对游戏的挚爱是我最大的灵感。"通过个性化的文字和评论，迅速的反应，诚恳的态度，富有说服力的语言，人们看到了一个更人性化、更有亲和力的索尼，甚至一些玩家逐渐改变了对这家公司的负面看法。

Jeff 很喜欢以卡通渲染风格著称的动作游戏《狡狐大冒险》系列，自己的PSN头像就是游戏的主人公怪盗史库伯。除此之外，他还是高尔夫球和策略类游戏的狂热爱好者，《大众高尔夫5》和《战场的女武神》都是他的最爱。在过去的一年间，PlayStation北美官方博客开设了针对加拿大用户的分站，主流游戏开发商也在博客上悉数亮相，各类线下活动取得了巨大反响，Jeff回复的玩家留言数量已经超过800条。在著名的Web 2.0 资讯网站Mashable举办的一年一度的"最佳社会化网络"评选活动上，由于得到了大量PS3用户的鼎力支持，PlayStation北美官方博客一举击败了众多强敌，当选年度最佳公司博客。对此，Jeff Rubenstein的反应却很冷静，"每周，都会有数十万玩家访问PlayStation官方博客，但坦率地讲，无论是哪个具体环节，我还不能说'任务完成'，但我们现在的确拥有一个激动人心的机遇。"至于"激动人心机遇"的真实含义，他微笑的解释说："我们通过各种渠道与玩家保持着频繁接触，在美国，很多年轻人会发自内心的说：我们的PlayStation！"

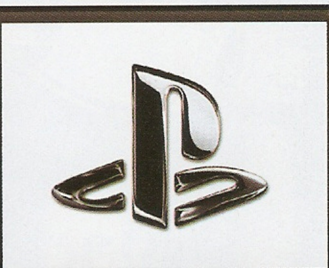
ORIGIN Studios 游戏包装和品牌设计公司

originstudios

一个更考究、鲜明且引人入胜的游戏封面或包装，是否能够激发玩家更强烈的购买欲？无论是索尼，还是Origin制作室，对这一问题的答案看法趋于一致。也正因为如此，2000年，当名不见经传的Origin制作室在犹他州盐湖城创立后，这家专注于互动娱乐产业，提供包装、品牌造型、插图、3D图片原创设计的小型公司，立刻获得了来自SCEA的大订单，为索尼旗下一二方游戏作品设计包装封面和说明书。摆在Origin制作室面前的首要问题是，如何让一款游戏的本体与种种聪明、成功的设计浑然天成，达到最佳的融合效果？幸运的是，凭借《GT赛车4》、《战神》、《杰克》、《捉猴啦》、《沙滩机车越野赛》等系列游戏的美版封面设计，确立了Origin制作室在当今游戏产业独树一帜的设计风格。值得一提的是，2004年他们收到了索尼公司委托的一项新任务，报酬远高于任何一款游戏大作的封面设计——为Playstation设计一个全新的商标造型，几个月后，著名的PS金属液态质感商标造型诞生了，直到今天，它依然是游戏商标领域的经典设计。

设计的初衷就是为了能够引起别人的注意，这意味着设计本身必须具有某种视觉冲击力，无论是通过尺寸变化、颜色搭配还是图案组合，一款好的设计可以给观看者留下深刻的印象。只有引发了别人的关注，并产生深刻的视觉印象，才有可能实现平面设计的核心目的：信息的沟通与传递。在Origin制作室诸多成功的作品中，《杀戮地带2》的美版包装、光盘封面是一个很有代表性的例子，游戏封面的主体是Helghast士兵的标准造型，面罩眼部投射出的射线与《杀戮地带2》的Logo保持着黄金比例。最初的设计，人物身后还有崩坏的建筑以及惨烈的战场，但最后考虑到整体简洁、聚焦的风格，而被一一删除。光盘封面采用了ISA的标志。另一部PS3游戏《海豹突击队：对峙》的游戏封面，放弃了系列传统的多名士兵的设计，采用了单独的人物，冷峻、凶狠的眼神，硝烟弥漫的背景，给人一种肃杀的感觉，光盘封面则采用了城市的卫星图，切合现代战争的主题。

相比较而言，在PS3动作游戏《龙穴》的封面设计上，Origin制作室的方案存在一些瑕疵。游戏的光盘封面设计精良，远方太阳从云雾中透射出阳光，天空中翱翔的巨龙，与游戏的主题非常契合，然后游戏包装封面采用了上下结构，上部是



▲Origin制作室设计的经典的PS金属液态标志。

拥有坚定信仰的骑士，下部则是惨烈的巨龙之战，一种典型的明暗对比，但由于上部背景中出现了浓烟，淡化了明暗主题对比的视觉效果。《战鹰》、《大众高尔夫5》、《歌星》等热门PS3游戏的美版封面均出自Origin制作室之手，此外，他们还参与了SCEA的E3展台设计以及一系列PS3游戏海报的制作工作。据悉，目前备受全球玩家期待的动作游戏的巅峰之作《战神III》的游戏说明书，同样凝聚了Origin制作室的智慧。在接受媒体采访时，制作室创始人道出了公司成功的秘诀："不要只是想你可以做得更好，梦想源于脚踏实地，勇敢的去尝试，然后实现它。"



■Origin制作室设计的《杀戮地带2》游戏和光盘封面。



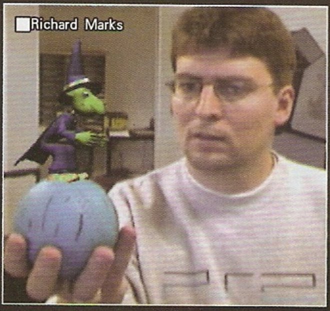
■Origin制作室设计的《龙穴》游戏和光盘封面。



■Origin制作室设计的《海豹突击队：对峙》游戏和光盘封面。

Richard Marks SCEA产品研发经理

当Richard Marks完成了美国麻省理工学院的计算机工程专业后，又改行学习航空电子专业，并在斯坦福大学顶尖的太空机器人实验室获得了博士学位。当周围所有人都认为他已经敲开了通向NASA（美国国家航空航天局）的大门时，Richard Marks却选择加盟了SCEA，他半开玩笑的表示，自己在中学时帮助父母照看家中经营的电玩店时，头脑中就有了类似的想法。在SCEA工作了三年多，这位未婚男士成为了一名“父亲”——EyeToy之父。当然，EyeToy的诞生过程远没有看上去那么简单。由于早年曾参与深海探测机器人可视部件的研发，积累了大量定位和环境探测方面的经验。1999年，Richard Marks在加州圣何塞的游戏开发者大会上首次提出了EyeToy的概念，当时与会的SCEA研发部门高级副总裁Phil Harrison对他一见如故，高薪邀请其加盟。不过当时SCEA的其他高层对EyeToy的创意并不热衷。2000年，Phil Harrison转任SCEE产品副总裁，他力排众议，抽调Richard Marks到SCEE工作，在伦敦制作室的全力配合下，EyeToy终于横空出世，当年在欧洲就取得了200万套的销量，在未进行任何大规模推广的情况下，在美国也取得了40万套的销量。截止到2009年，EyeToy的硬件产品已经卖过



了一千万套的大关。

EyeToy不但可以实时显示玩家影像，还可以透过摄像头，对玩家的动作进行捕捉与感应，为PS2主机引入了一种与众不同的操控方式。在开发过程中，Richard Marks要求EyeToy的摄像头达到60帧/秒，但生产商罗技告诉索尼，当时摄像头的刷新率普遍维持在10帧/秒，过高的硬件要求无疑会大幅提升成本。另一个问题是光线，不少玩家习惯将游戏室的灯光搞得昏暗一些，光线不足，会让EyeToy或多或少受到影响。幸运的是，不少问题最终迎刃而解，对于索尼的工程师文化，Richard Marks心中充满了感激，“即使在整个市场环境最严峻的时刻，索尼对研发部门的投入……都可以用奢侈来形容。记得我和一位高层会面时，我猜他当时脑子里的想法是‘这帮家伙糟蹋了不少资金’，但讲出来的话却是让我们放心大胆的去尝试，没错，这就是索尼的开发文化。”在EyeToy问世后，Richard Marks陆续参与了物理模拟、语音辨识等项目的研究工作，并负责革新玩家介面技术，而它目前主要的工作则是去年E3发表的PS3新型动态控制器。

PS3新型动态控制器的官方名称尚未公布，无论叫做“魔法棒控制器”还是“珍宝（GEM）”，Richard Marks都是使它产生魔力的关键人物。当年，EyeToy的玩法虽然千变万化，乐趣十足，但是限制也显而易见，比如对光线、距离和室内环境的要求，而Richard Marks潜心打造的新型体感控制器，则有效的避免上述问题成为阻碍玩家游戏体验的瓶颈。从原理上而言，PS3体感控制器借助PlayStation Eye的影像辨识能力，结合加速计和陀螺仪侦测器来获取精确的指标、角度与距离信息，并通过震动与控制器前端光球颜色的变化来强化玩家操控的回馈感。从技术角度上看，PS3体感控制器不仅支持振动和力回馈，配合PlayStation Eye内置的麦克风，还可以进行语音识别与声音指令控制。在去年E3展会上，Richard Marks现场演示了以体感控制器为剑，震动手柄为盾的游戏操作方式，给玩家留下了深刻印象。


■顶部的发光圆球是PS3体感控制器的奥妙所在。

对外界有关PS3体感控制器是“Wii的跟风之作”的观点，Richard Marks的回答相当诚恳，“从市场角度看，Wii的成功无疑是重要的推动因素，但从EyeToy到如今的体感控制器，本质上还是一种技术与理念的自然进化。”早在2004年1月，Richard Marks重返母校斯坦福大学发表演讲，在最后十五分钟，他特别针对3D传感技术与体感操作进行了技术展望，并预言游戏产业将诞生新的体验方式。2010年春季，PS3体感控制器将正式发售，兼容核心向与休闲类游戏。当然，Richard Marks的研究不会就此止步，在接受采访时，他强调说：“我们应该成为答案的一部分，而非陷入问题中难以自拔，不要满足于做一些大家都在做的事情，要不断的告诫自己，‘我究竟创造了哪些变化’？”

Facebook/Twitter 知名社交网站

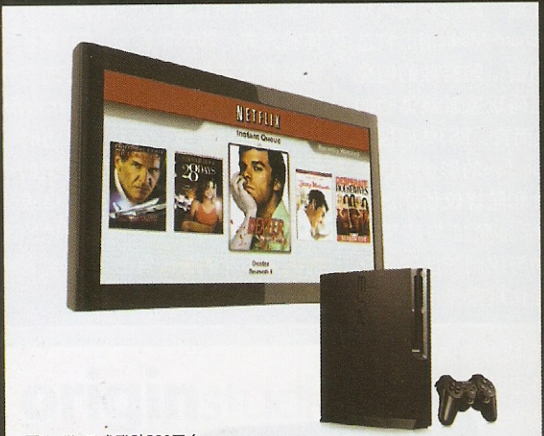
在过去的一年里，受经济危机影响，全球最大的社交网站Facebook市值一度暴跌，包括CFO在内的多名高层离职，甚至爆出了1亿美元债务融资的负面消息，不过硅谷金童，Facebook的创始人Mark Zuckerberg还是收到了一些利好消息，比如Facebook上那些光芒璀璨的金杯与白金奖杯。虽然媒体一度认为，此前微软花费2.4亿美元购买了Facebook1.6%的股份，将成为PS3用户与Facebook亲密接触的最大障碍。结果是PS3拥有者们只比X360用户晚了一周体验到相同待遇的Facebook服务，事实上，PS3 比X360还多出一项功能：与朋友分享PS网络商店的购物信息。从本质上而言，Facebook不是一个让你认识陌生人的交友网站，而是一个紧密联系你与身边朋友的网络交流平台，凭借这一优势它迅速跻身社交网站的龙头，并成为互联网领域个人与企业用户的重要社交工具。2009年11月19日，索尼发布的PS3主机3.10系统升级，正式增加与Facebook的联动机能。现在，Facebook网站将自动显示玩家的奖杯信息、在网络商店购买游戏的数据以及游戏中发生的各种事件等，而担心隐私泄密的玩家，可以很容易的在设置中关闭该机能。

Web2.0领域的另一颗明星，社交网络与微博客服务网站Twitter，同样在游戏产业获得了新的发展契机。索尼官方开设了Facebook和Twitter的官方页面，目前拥有728989名粉丝，并透过Twitter及时发布PSN的当前状态信息。值得一提的是，《未知海域2》同样加入了Twitter功能，但也引发了不小的争议。游戏能够自动将玩家最新的对战信息和成绩上传到Twitter与好友分享，但这种单调、刻板且不断发送的方式，会让一些用户感到厌烦。如果好友数量众多，还会引发一些不必要的麻烦。因此顽皮狗在游戏正式发售前，决定暂时中止该功能。去年11月中旬，通过补丁升级，他们又恢复了该功能。顽皮狗社区经理Arne Meyer透露，他们非常重视社交网络的兴起，它可以帮助游戏开发者更迅速的获得玩家的反馈，目前顽皮狗派遣专人跟踪Twitter上有关“Uncharted 2、#uncharted2、@naughty_dog”等信息，及时掌握玩家对《未知海域2》的评价与看法。除了iphone上的几款游戏，《未知海域2》是首款加入Twitter代码的游戏作品，而这正是顽皮狗副总裁Christophe Balestra力主的结果。

很多玩家非常兴奋这一新功能，而顽皮狗也承诺将在未来的产品中，允许玩家自由定制将要发布的Twitter信息。

Netflix 影片网络租赁公司

1999年成立之初，Netflix就是一家从骨子里创新的公司，甚至一举改变了美国影片租赁业的传统格局。与一般的电影租赁连锁店不同，Netflix通过网站提供租赁服务，然后用邮寄的方式将DVD送到客户手中。此后，他们又大胆的尝试允许用户通过网络，在电视机上点播电影和其他节目，这一重大举措，使Netflix从一家依靠邮寄服务出租DVD的影片租赁公司，一举成为迅猛发展的数字点播市场中的中坚力量。由于此前微软同Netflix签署了合作协议，将该公司庞大的影片库搬上了X360平台，因此外界一度揣测这是一份排他性的独占协议。但事实上，这样的推测显然与Netflix首席执行官Reed Hastings的目标背道而驰，他希望让Netflix的服务出现在所有能够接入互联网的电子产品中，目前Netflix的用户在1100万左右，而PS3仅在美国就卖出了900万台，PS3与Netflix握手只是时间早晚的问题。去年11月，Netflix公司高调宣布其影片点播业务登陆PS3平台，Reed Hastings表示："PS3是游戏产业的领导者以及具备蓝光播放功能的强大主机，将Netflix引入PS3，无论对我们的用户还是PS3玩家来说意味着双赢。"


■Netflix正式登陆PS3平台。


■SCEA总裁Jack Tretton非常看重PS3的影音功能。

SCEA总裁Jack Tretton对这一结果感到非常满意，"PS3不只是一台游戏机，它还是惟一一台能够便捷提供给用户欣赏海量电影或电视剧的娱乐平台，不但可以欣赏蓝光，在PSN上下载高清影片，还可以选择租赁Netflix的影片。"相比X360用户需要付费成为金会员才能享受Netflix的服务，PS3玩家无疑是幸福的，不过在使用该服务的过程中，PS3用户也会遇到一些麻烦。目前，只有使用特定的蓝光启动盘才能访问Netflix服务，玩家需要在Netflix官方网站进行申请，免费获得该光盘。对此，Reed Hastings解释说："这是最容易也最快捷的方式，所以我们迫不及待的启动了该方案，但请大家放心，相关的软件已经在制作和调试中，明年上半年将通过系统升级或在PSN提供软件下载的方式彻底解决这一问题。"

SEMA车展 拉斯维加斯国际改装车展

作为全球最著名的改装车及改装件展览会，美国拉斯维加斯国际改装车展无疑是全球改装车爱好者的朝圣之地，每年都会吸引大批车迷前往。SEMA是Specialty Equipment Market Association的缩写，直意为专业设备市场协会，实际指美国汽车零配件展览会。由于全球改装车市场日渐火爆，参展的众多顶级汽车生产商和配件厂商自然全力以赴，为观众呈现一辆辆造型前卫，性能惊人的改装"潮车"。有趣的是，在过去七年间，《GT赛车》之父山内一典从未缺席过拉斯维加斯国际改装车展，他和Polyphony Digital 的员工，穿梭在各个展馆之间，寻找展会的最佳改装车。按照最佳旧车改装、最佳亚洲车改装、最佳欧洲车改装、最佳家庭车改装以及最佳卡车/SUV改装等奖项分配，决出一年一度的《GT赛车》奖的获胜者，获胜的改装车将会数码化，并在最新的《GT赛车》游戏中登场亮相。


■拉斯维加斯棕榈酒店夜总会举办的GT赛车奖。


■山内一典为2009年最佳改装车获胜者颁奖。

每年的《GT赛车》奖都会在拉斯维加斯当地的棕榈酒店夜总会举办，并且成为拉斯维加斯国际改装车展期间标志性的活动之一，2007和08年的获奖改装车分别是HPA Audi与Infinity G37，山内一典评论说："我对HPA Audi的性能有着非常深刻的印象，还有其细节上的追求，车的内部，外形和几乎所有细节都接近于完美。2008年的获胜者Infinity G37，我被它狂野的外观所征服，当时展会的很多人都参与改装G37，有这么多人将热情投入这款跑车，这是我十分欣赏的汽车改装文化。"2009年改装车的优胜者是1970福特野马，车主是一名香港客户，汽车则在美国俄勒冈州改装，山内一典在台下观众如潮的喝彩声中，将一台由其签名的PS3送到了车主手中，并表示这款改装车将肯定出现在《GT赛车5》中。值得一提的是，与会的另一名获奖者在接受媒体采访时的评论，在很大程度上揭示了"《GT赛车》"系列成功的根源，"我玩过很多弘扬汽车文化的优秀赛车游戏，但《GT赛车》已经成为了汽车文化的一部分。"

Fallon/Anomaly 著名广告公司

2009年初，业内知名的Fallon广告公司的日本分部制作了一组以游戏制作人为题材，立意新颖的PS3游戏广告，甚至感动了不少玩家。设计人员们的初衷是希望游戏制作人能够像演艺明星或电影导演那样受到瞩目，让不常玩游戏的人也能体会到"游戏不错，它们的制作人同样很棒！"的感觉。这组精心制作的广告内容分别是：在神奈川县三蒲海岸选景，《如龙3》监督名越稔洋展现的"信念"，《GT赛车5 序章版》制作人山内一典和他参与设计的日产GT-R赛车，以及在福冈市拍摄的Level-5董事长日野晃博与"白骑士"。一部好的游戏广告，需要融合直观、自然、幽默的元素，它编排的越巧妙，也就越招人喜欢。SCEA的社会传媒经理Jeff Rubenstein表示："(我们的)广告符合索尼的一贯精神，没有疆界的想像力、对电视游戏的绝对爱戴以及不懈追求的最佳游戏体验。"事实上，游戏厂商们不再盲目推崇广告的说教或产品宣传作用，而是渴望在潜移默化间，实现就产品文化与品牌风格对用户的影响。如今的广告已经不再强迫我们的眼睛去关注它们，而是用更为聪明的方式，通过营造共鸣感，来吸引人们的注意力乃至博取用户的忠诚。



▲Fallon创作的"游戏制作人广告：名越稔洋信念篇"。

在过去的8年时间里，Fallon广告公司为索尼的硬件产品奉献了"Balls"、"Paint"、"Play Doh"以及"Foam City"等令人印象深刻的经典广告，两家公司的合作堪称完美。但令人遗憾的是，2009年索尼突然对外宣布更换广告公司，将公司全线产品的创意业务交给在广告领域异军突起的一个"小字辈"Anomaly广告公司，合同总金额超过8000万美元。风头正盛的Anomaly分别在北美和日本市场投放了两组全新广告，"PS3无所不能"以及纪录普通玩家游戏表情的"Playface"广告，不过前者一经播出，出人意料的引发了政治争议，由于广告台词中涉及到所谓的"尼日利亚邮件"诈骗事件，因此尼日利亚政府发表抗议声明，指责索尼侵害了其国家形象。事件发生后，索尼立刻修改了广告的问题台词，这一事件最终也告一段落。除此之外，索尼领风气之先的宣布与IGA Worldwide展开合作，在PS3 平台中引入游戏内置动态广告。据分析公司预测，游戏内置广告市场到2011 年将实现1150%的井喷式增长，达到9 亿7130万美元的市场规模。


■这张由Fallon创作的PS3平面广告图想必大家都不会陌生。

Veronica Belmont Qore互动视频杂志主持人

谈到2009年令自己感到郁闷的事情，Veronica Belmont有很多话要讲，"圣诞前我收到一家著名网络商店发来的产品目录，里面全是粉色的电子产品推荐，粉色的PSP、DS，还有将PS3、Wii装点成粉色的配件，甚至还有粉色的HDMI线。老天，我是不是该把钞票涂成粉色寄给他们？"另一件事是Veronica Belmont精心构思了一段有趣的节目，她会跟随一名特工为玩家揭开PSP Go的神秘面纱。不过由于索尼工作人员的失误，将它错误的放入给媒体的宣传光盘中，导致这段视频在网络上被提前发布。尽管如此，Veronica Belmont还是将过去的一年形容为"闪亮"，由她主持的高清互动视频杂志Qore的订阅人数几乎翻了一倍，她买了二十多款PS3游戏以及6款PSP游戏，在圣诞期间打穿了《边境之地》、《未知海域2》和《龙之世纪 起源》。尤其对《恶魔之魂》赞不绝口，"它的表现证明了我的观点，虽然游戏的风格是美式的，但至少说明日本的RPG开发者们依然灿烂如昔。"



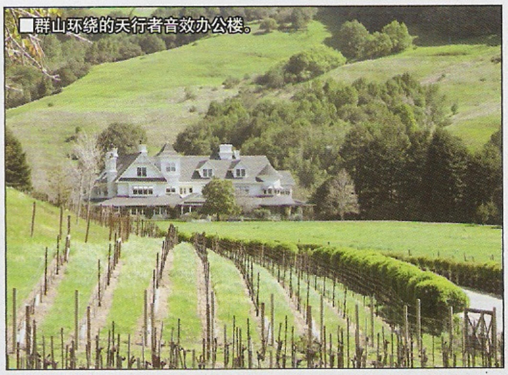
■Veronica Belmont在ComicCon上发表演讲。

1982年7月21日，Veronica Belmont在美国旧金山出生，就读于马萨诸塞州的波士顿爱默生学院，主修音频产品和媒体研究专业。值得一提的是，作为在校生，她在大名鼎鼎的CNET网络公司实习过一段时间，并在这里充分展示了自己出众的才华。大学毕业后，CNET立刻向她发出了加盟邀请，被任命其为制作人和助理编辑。凭借对科技趋势的敏锐把握和幽默犀利的语言风格，由她主持的科技产品评论节目Buzz Out Loud一炮而红。在电子产品领域，从来不乏酷炫的产品或特立独行的公司，唯一的问题是缺少与之相配的"明星代言人"，漂亮、有活力、热衷新技术的Veronica 改变了这种状况。在CNET、Engadget、Digg等网站上，媒体和用户们乐此不疲的收集、讨论甚至模仿她的观点或语言，就连高高在上的科技公司们对她的产品评论也格外重视。2008年6月3日，SCEA专为北美PSN用户制作了一档720P高清格式、时间长度40分钟的互动视频杂志：Qore。主要内容包括介绍PS3、PSP新作，采访游戏制作人，讲述幕后开发故事，并提供独家游戏试玩及相关素材下载，节目的主持人邀请Veronica Belmont担纲。1UP的评论指出，她活泼、聪慧、乐于表现的个性，非常契合PlayStation渴望表达的风格。

在很大程度上，受益于Veronica Belmont娴熟自如、引人入胜的主持功底，使得Qore与游戏玩家之间，形成了一种双方都意想不到的互动，通过一系列潜移默化的化学反应，Qore将PlayStation所表达的娱乐理念和种种商业化宣传巧妙的结合在一起。Veronica在Qore中的精彩发挥，得到了SCEA总裁Jack Tretton的赞叹："她正是我们在寻找的——能够精确把握流行游戏文化，并顺畅的与美国玩家沟通交流的使者。"对热衷角色扮演与平台类游戏的Veronica来说，这份"整天可以满脑子只想着游戏"的工作令她倍感舒适和快乐。因为她可以借此了解一些伟大游戏的幕后开发故事，或是到荷兰阿姆斯特丹造访Guerilla Games，或是在东京电玩展上试玩热门游戏。在自己的个人博客上，Veronica Belmont写道："今年1月的Qore是我个人最喜欢的一期节目，尝试了很多新花样，希望能带给大家一些新鲜感……虽然收到了一些邀请，但我还是决定专注于Qore的制作，不会参与其他项目。"

Skywalker 天行者音效

大名鼎鼎的天行者音效位于加州马林县起伏的群山之中，从旧金山东北部出发，大概只有40分钟车程。整个园区占地面积155000平方英尺，拥有6个业内顶尖的混音棚及剪辑室。这里可以提供全面的音效解决方案，包括定制音乐创作、音效编辑、立体声和多声道混音、乐曲演奏、其他声音项目和专业的录音、配音工作等。由于次世代主机硬件机能的大幅提升，对游戏的音效要求自然水涨船高。天行者音效先后负责了《战神Ⅲ》、《未知海域》系列、《虐杀原形》、《教父2》、《薄雾》、《特种部队》等PS3游戏的音乐创作工作。注重细节，是天行者音效的服务宗旨，依托富有经验的资深员工，以及浩瀚的音源库收藏，无论是数字音效还是传统音乐创作，天行者总能满足客户的需求。值得一提的是，这里还为客户与员工准备了舒适的客房住宿以及设备齐全的健身中心，结束一天的工作后，可以彻底放松身心。


■群山环绕的天行者音效办公楼。


■装备齐全的SCEA录音棚。

SCEA高级音乐经理Jonathan Mayer经常会和天行者音效打交道，比如在《未知海域2》制作过程中，他担任监督工作，与天行者音效录音部门负责人Leslie Ann Jones一道打造了游戏气势恢宏，充满异域风格的乐曲。Jonathan Mayer创作《无名英雄》音乐的过程也充满巧合，起初，他非常排斥电子乐，但当他听到 Amon Tobin的专辑《Permutation》时，不但改变了对电子乐的看法，而且主动邀请Amon Tobin参与创作工作。有时，玩家会将Jonathan Mayer与知名歌手John Mayer搞混，于是他特意撰写了一篇有关两个人区别的文章，秀了一把自己的幽默天赋：我从事音乐事业比John Mayer早的多，但至今依然与格莱美奖保持着漫长距离；我曾单相思过珍尼佛·安尼斯顿，而后者与她真的有暧昧关系；我是个业余鼓手，而Mayer是吉他歌手；我的外表更帅，但是没他有钱。Mayer正在筹划巡回演出，而我则不断往返于SCEA和天行者音效，为《战神Ⅲ》音乐做最后的润色工作。

Nolan North 游戏配音演员

谈到自己的职业生涯，Nolan North由衷的感叹道："我认识(游戏配音)圈子中大部分配音演员和导演，与他们合作充满乐趣与默契，这种感觉很美妙，你能切身体会到自己在游戏圈中建立起的良好声誉。"事实上，这得益于Nolan North二十余年来对自己演艺梦想的不懈努力与追求。值得一提的是，他每次职业生涯的转折或跃升，都离不开至少一款PS系游戏作品。从上个世纪90年代开始，伴随着多媒体和硬件技术的飞跃，以及玩家对声光色效体验的旺盛需求，游戏配音行业进入了一个海阔天空的拓荒时期，这是一个至少拥有上千万美元规模的新兴市场，陆续培养出若干行业明星，毫无疑问，Nolan North是他们当中最具代表性的一个。1970年10月31日，他出生在美国康涅狄格州的纽黑文市，这里不仅是美国东部重要的港口，也是耶鲁大学所在地。Nolan North在这里完成了戏剧表演专业的学习，随后只身前往洛杉矶打拼。缺少事业机会的他，只是在《丑女贝蒂》、《CSI迈阿密》、《海军罪案调查处》等美剧中客串参演过一些小角色。

这段灰暗的日子不仅与Nolan North的梦想相距甚远，甚至经济状况也变得捉襟见肘。在朋友的介绍下，他开始为一些名不见经传的游戏公司配音，每周大概可以获得三四百美元的额外收入。在这期间，他得到了一份为索尼的知名网络游戏《永恒的任务》NPC配音的工作，并由此结识了一家为游戏开发提供中介服务的公司，他们非常看好Nolan的配音潜力，于是邀请他为《战神》中的冥王哈迪斯配音。Nolan浑厚、富有磁性和感染力的声音，非常适合演绎成熟或粗犷的男性角色，凭借出众的天赋和一丝不苟的工作态度，使他成为游戏产业炙手可热的配音演员，陆续为《潜龙谍影4》、《最终幻XII》、《瑞奇与叮当 未来 时空裂缝》、《海豹突击队》等名作的角色配音。在2008年推出的《波斯王子》新作中，Nolan North为王子配音，年轻的波斯王子性格开朗、乐观，战斗之余还会说些玩笑。最终为了搭救心爱的艾丽卡，不得不将生命之树破坏。Nolan North演绎的语气和说话口吻，将王子内心中的挣扎以及对艾丽卡的爱表现得淋漓尽致。

当然，真正为Nolan North带来世界级声誉的角色，还是"《未知海域》系列"的主人公，财宝猎人内森·德雷克。顽皮狗创意主管Amy Hennig毫不吝啬溢美之词："Nolan North成功的演绎了德雷克，玩家们欣赏他的表演，我们很高兴看到他获得理所应当的赞誉。"现实中，诺兰是一个随和，富有魅力的男人，有时会有些腼腆，有时又很率性而为，在他身上可以看到不少德雷克的影子。即使如此，在配音过程中他不肯有一丝松懈，对于这样一款力求在角色和叙事手段上突破传统的游戏而言，难点显而易见，不仅要避免观念与现实中的形象脱节，还要强有力的挤垮玩家对美式游戏英雄习以为常的认知。无疑，Nolan的努力最终获得了成功，游戏中德雷克逗趣的自言自语以及令人捧腹的对话，给玩家留下了深刻印象。而这项工作本身也让Nolan大呼过瘾，顽皮狗要求配音演员同时负责动作捕捉，并进行实际演出。Nolan会穿上德雷克的T恤和牛仔裤，"表演而不是单纯复述台词"，神情甚至一个不经意的手势都可能为人物塑造带来灵感，不少Nolan即兴发挥的台词也被收录在游戏中，比如"看来我们中大奖了"、"苏利，你的屁股很性感啊"等。


■Nolan North出席ComicCon展会。

PS Experience/Patrol Playstation展示卡车

在美国城市公路上行驶的可变形红色卡车，并不一定是擎天柱大哥，还有可能是索尼麾下的Playstation演示卡车。2006年，SCEA花费数十万美元购买了两辆重型卡车，并将之命名为The PlayStation Experience和The PlayStation Patrol，车中包含大量PS3、PSP游戏试玩，可以在短时间内"变形"成游戏试玩台，并在夏秋两季穿梭往来于美国境内的主要城市，每到一处都会受到PS玩家的热烈欢迎。The PlayStation Experience车身更大，通体被涂装成红色，主要用于PS3游戏体验，比如小小大星球、摇滚乐队和歌星的试玩台。而The PlayStation Patrol除了配备《GT赛车5序章版》的模拟赛车驾驶系统，还提供了PS2、PSP游戏的试玩。2007年，业内久负盛名的Ex Award将最佳车辆设计大奖授予了The PlayStation Experience。车内拥有52英寸的大屏幕电视、舒适的长毛绒座椅，PSP Spot 下载中心以及超过12台PS3试玩机，如此豪华、惬意的游戏环境，SCEA副总裁Peter Dille也不禁称赞The PlayStation Experience展示卡车是PS3的最佳形象大使。



▲The PlayStation Experience展示卡车内部的《小小大星球》试玩台。

■The PlayStation Experience展示卡车。



Jem Alexander SCEA社会化媒体经理

虽然社会化媒体经理备受玩家的称赞和爱戴，但仍然有不少玩家认为，一个在网络上摸爬滚打多年的游戏爱好者同样可以胜任这份工作。不过至少在一个方面，Jem Alexander是不可替代的，在过去六个多月的时间里，Jem Alexander打造的Playstation欧洲官方博客，已经成为PS3爱好者们的盛宴，并始终停留在玩家的心坎里。去年年初，SCEE开始大张旗鼓的寻找社会化媒体经理一职的合适人选，公关部门主管Charlotte Pather强调这个人不仅能为Playstation欧洲官方博客持续"充电"，而且综合表现不要输给他的美国同事Jeff Rubenstein。此后不久，著名游戏网站Joystiq的资深编辑，专门负责撰写PS系新闻和专题文章的英国人Jem Alexander正式走马上任SCEE的社会化媒体经理，Charlotte Pather对这一最终选拔结果的评价是"非常完美"。



▲Playstation西班牙语官方博客负责人Francisco Monica。

运营Playstation欧洲官方博客，看上去是一项按部就班的工作，但考虑到欧洲全境数十个国家以及差异化的语言和文化习俗，Jem Alexander的任务并不轻松。虽然博客团队身处伦敦的办公室，但从一开始，Playstation欧洲官方博客就面向全体欧洲游戏玩家。这意味着整个团队不仅要突破固有的框架束缚，进行必要的内容创新，还要有针对性的满足不同国家玩家群体的需求。Jem Alexander手中的法宝一个是"真诚"，另一个则是"丰富"。首先，他公布了自己的PSN账号Jem_Alexander，每天定时回答玩家留言中的各种问题。其次，Playstation欧洲官方博客会保持日常更新3-5篇报道的频率，用海量的资讯满足尽可能多的玩家需求。在时机成熟后，去年底正式推出了西班牙语官方博客，由一位西班牙美女Francisco Monica负责日常更新。

Jem Alexander在第一时间购入了《最终幻想XIII》，并特意为这款游戏搭配了一个白色PS3震动手柄，"我几乎不懂日语，所以只玩了大概20多分钟，小陆行鸟生活在赛兹头发里的想法太有才了，游戏依然是原汁原味的《最终幻想》，期待3月份正式投入战斗，目前的日版只能作为收藏了。"由于是媒体记者出身，Jem Alexander对游戏制作人的专访向来是Playstation欧洲官方博客的王牌栏目。去年科隆游戏展上，他有幸采访到了小岛秀夫，终于实现了自己采访50位知名游戏制作人的计划。Playstation欧洲官方博客另一位值得一提的人物是负责PSN网络商店事务的Mike Kebby，每周四他都会按时发布网络商店的更新贴，在这些帖子中，他平均回复玩家的留言数达到了33条，最高纪录是惊人的115条。他曾提前公布圣诞期间SCEE的PS模拟游戏阵容，还向玩家暗示《如龙3》将会发售欧版，这种"言无不尽"的风格自然得到了欧洲玩家的热烈欢迎，谈及自己心目中的年度最佳游戏，Mike Kebby提到了两款作品，"《刺客信条2》是我的年度游戏之一，目前已经完成91%的奖杯，白金就在眼前了……另外，欢迎大家到《恶魔之魂》我的世界来冒险，我很喜欢那种强调玩家互助的感觉。"

■Jem Alexander（左）与Playstation博客团队成员。

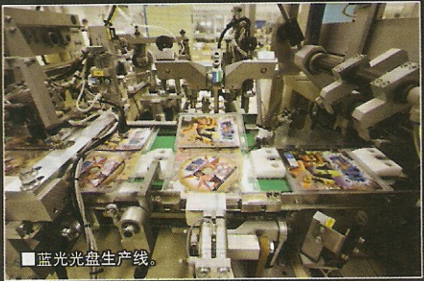


鸿海集团 游戏主机代工商

去年10月，台湾鸿海集团连续爆出了两大利好消息，继从和硕公司手中抢回大量索尼PS3订单后，又正式成为微软X360主机的新供应商，加上鸿海旗下的鸿准公司负责代工生产任天堂的Wii主机，台湾鸿海集团一举囊括了全球三大次世代游戏主机的生产权。在严峻的经济形势下，能够得到如此多的生产订单，自然是一件令同行艳羡的事情，不过鸿海集团董事长郭台铭却并未因此感到乐观，毕竟游戏主机的代工江湖波澜不断，最令代工商们感到胆颤心惊的事件，无疑是去年三大游戏主机集体降价。随着次世代战争愈演愈烈，三大硬件厂商纷纷打响了价格战，主机价格纷纷下调了50到100美元。以微软的X360主机为例，在大打价格牌的同时，势必会向代工厂商转移成本压力，这也导致了众多代工企业一方面承接了大量定单，另一方面公司的利润率反而直线下降。2007年底，与微软密切合作6年之久的纬创宣布不再代工X360主机，主要原因是X360频繁降价，使得毛利率大幅下滑，严重削弱了公司的盈利能力。



■鸿海集团董事长郭台铭。



■蓝光光盘生产线。

从2002年开始，鸿海集团就成为了索尼游戏主机的主要代工商，旗下的富士康公司负责PS2主机近五成的产量，虽然当时PS2的代工毛利率仅为5%，但由于出货规模大，很快成为富士康公司最重要的代工产品。在PS3发售后，情况却发生了变化，PS3高昂的成本严重挤压了富士康的代工利润空间。此时，主要竞争对手和硕公司趁机抢单，一举获得了PS3主机近80%的订单，富士康的订单量因此锐减。在一番痛定思痛后，鸿海集团开始改变代工思路，在主动改进制造工艺，降低生产成本的同时，用规模效应和丰富产品线的方式规避经营风险。去年7月份，富士康重新回到PS3核心代工商的行列，得到了索尼近五成超薄版PS3游戏主机的订单。随着超薄版PS3在全球热卖，鸿海集团搭上了“顺风车”，经营收入大幅度攀升。去年9月份，富士康公司月营收为1494.38亿元新台币，较8月份爆增38.06%，创过去十个月的新高。



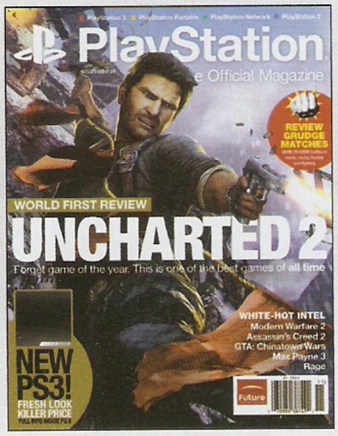
■鸿海集团的PS3生产线。

鸿海集团从去年开始采取了大规模的削减成本行动，除了优化组织结构，选择性关闭、整合部分海外尚未盈利的工厂，调整人力资源等措施。去年2月份，鸿海集团斥资2亿美元，在人力成本低廉的越南北部兴建电子产品工厂。随后，鸿海集团取得了索尼位于墨西哥的液晶电视工厂的九成股权，堪称一次双赢的合作，一方面索尼降低了运营成本，同时鸿海集团也实现了借此拓展产品线的目标。此外，鸿海集团还获得了来自索尼电子书产品的巨额订单，据市场分析公司预测，鸿海集团有望完成在本财政年度降低20%生产成本的目标，随着PS3等游戏主机出货量的飙升，代工厂商将更早的迎来市场的春天。

Future/Prima Games 游戏媒体出版集团

当全球不少平面媒体出版商陷入经济困境的时候，英国的Future出版集团却如沐春风，保持着强劲的增长速度，这种持续的逆流而上，至少意味着两方面的实力：一方面是反经济周期的旺盛生命力，另一方面则是对未来发展做出了前瞻性的判断和布局。2007年1月，当索尼官方授权的《Official U.S. PlayStation Magazine》停刊后，SCEA随即与著名的Future出版集团达成合作协议，从2007年10月1日起，昔日的PSM杂志正式更名为《PlayStation：The Official Magazine》，每年出版12期和一本特刊。Future是英国老牌的出版集团，旗下拥有80多家媒体和网站，总用户在2500万左右，出版物涵盖游戏、技术、汽车、电影和摄影等领域。

由于公司搬家以及降低待遇等因素，《PSM》时代的大部分核心编辑相继去职，出版社只能招募一些新面孔，这导致《PlayStation：The Official Magazine》的风格和质量都明显下滑，加上受到金融危机的影响，杂志在北美地区的销量降低到了20万套左右。当外界普遍认为Future出版集团与索尼在平媒领域的合作并不划算时，他们却表现出胸有成竹的姿态。借助《PlayStation：The Official Magazine》的合作，Future出版集团又与索尼签署了基于PS3平台打造新媒体的协议，联手推出了高清互动视频杂志Qore，随着去年订阅量攀升近一倍，Future出版集团找到了新的收入增长点。在传统媒体领域，他们同样进行了一些有益的尝试，目前Future出版集团旗下拥有包括《PSM3》在内的4本PS杂志，大部分都推出了手机版下载服务，此外，购买《PlayStation：The Official Magazine》还可以免费下载当月的Qore(但不包含Qore额外赠送的内容)。尤其值得一提的是，在英国发售的《Playstation the Official Magazine-UK》，每期杂志还附送蓝光游戏试玩盘，受到了英国读者的好评。



▲《PlayStation：The Official Magazine》杂志封面。

兰登书屋下属的Prima Games是美国最大的游戏攻略出版商，位于加州的罗斯韦尔，迄今为止推出过1400种游戏攻略，印刷数量超过9000万册。其最成功的攻略本是《神秘岛》，一共卖出了125万本。不过，随着网络游戏信息资源变得愈发丰富、查询便利，从2000年开始，Prima Games的攻略本销量持续下滑。为了应对互联网和玩家阅读习惯改变的冲击，Prima Games顺应潮流的提供了攻略本网络下载服务，并尽量提前发售那些热门游戏大作的攻略。此外，他们还推出了售价只有7.99美元的《秘籍-四季本》，每本都涵盖近千款游戏秘籍和攻关技巧。在攻略本的制作上他们也进行了细致入微的改变，加入设定图和游戏开发的幕后故事，提升攻略本的收藏和阅读价值。由他们出版的《潜龙谍影4》攻略本销量超过35万套，《上古卷轴4》攻略则卖出了20万套。Prima Games在PS2时代曾与索尼签署过合作协议，发售了大量一、二方游戏攻略，据悉，目前他们正在与索尼进行协商，希望推出更多PS3大作的游戏攻略。



▲Prima Games出品的限量版《潜龙谍影4》攻略本。

2009年Prima Games PS3游戏攻略本销售排行

排名	攻略本
第1名	秘籍-夏季本
第2名	辐射3
第3名	秘籍-秋季本
第4名	生化危机5
第5名	秘籍-春季本

文 movntv.cn michael　编 胜负师　美编 一刀



2006.6.20-2009.12.31

蓝光最强画质 TOP100（上）

蓝光带给我们的最直观感受，就是超乎想像的1080p画面。现在，我们将一起来检阅所有蓝光碟中，拥有最高画质，最能够代表蓝光所带来的冲击力的100部蓝光。

所有的这100部最佳画质蓝光的名单，来自于权威的AVSFORUM(视听科学论坛)网站的评选，该网站于1995成立，他们对于画质的评价标准非常细致，包括画面的锐度、对比度、画面的细致程度、色彩优美度、是否过于减噪而丧失真实度等等。

为了保证这个TOP 100名单的信息量，我们所选择的这100部蓝光，并不是简单地直接截取前100个最佳画质的名单，而是从AVSFORUM网站所给的完美画质的“BLU评级”，以及接近完美的“GOLD评级”的总共近350部蓝光中挑选出来的。

挑选的标准之一：去除所有的3D动画。因为影片的特殊性，基本上这几年我们所知道的所有3D动画电影，都拥有几乎最高的评分。比如皮克斯、梦工厂的所有动画，所以如果把3D动画也列在其中的话，这个TOP 100的信息量显然就要缩水了。

挑选的标准之二：尽量选择有欣赏性以及评价高的电影。有两种电影我们并不在乎它们的画质——烂片、文艺片。烂片不用说了，至于文艺片，其实只能说这一类型的电影，画质并是不最重要的，但也并非绝对，笔者会综合考虑做出选择。（此外，为了避免信息的重复，笔者尽量将同一系列同样风格的电影，都放在一起介绍。）

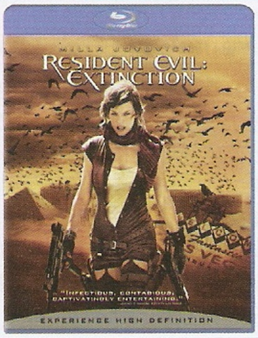
而为了让大家更方便更直观的对画质高低进行区分，我们把所有这100部蓝光按10分制来进行评分，一共分为9分、9.2分、9.5分、9.8分、10分这五个级别。

注1：以下的名单，以画质评分倒数的形式进行排序，但相同评分的，排名不分先后。
注2：由于截稿时间与笔者的工作有冲突，这次只能为大家奉上上半部分的内容，即第100位到第51位，下次再为大家介绍第50位到第1位。

100 生化危机3 灭绝

视频编码 AVC

主音轨规格	Dolby TrueHD 5.1	发行	Sony
年份	2007年	类型	惊悚/动作
画面比例	2.40：1		



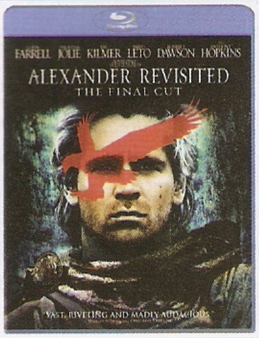
相信很多看过本片的朋友都感觉很明显，这部《生化》的画面特别漂亮。与前两集的黑暗画面相比，这一集主要表现的是荒漠气氛，整体画面比较亮色调。而且剧情简洁明快，说的少，打的多，让人大呼过瘾。目前第四集《生化》正在拍摄中，还是立体版的，《生化》迷又有福了。

画质评分 9.0

99 亚历山大大帝

视频编码 VC-1

主音轨规格	DD 5.1	发行	Warner
年份	2004年	类型	史诗/传记
画面比例	2.40：1		

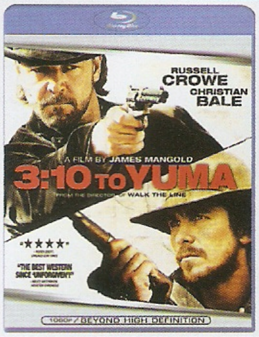


壮观的大场面、鲜艳生动的色彩运用让人过目不忘。本片由柯林·法瑞尔和安吉丽娜·朱莉主演，表面上柯林·法瑞尔似乎还年轻，担不起这种史诗帝王级角色，但实际上亚历山大作为历史上第一位征服欧亚大陆的帝王，也只活到33岁。想感受豪情壮志的影迷，可选择本片。

画质评分 9.0

蓝光最强画质TOP100（上）100-51 2006.6.20-2009.12.31

98 | 决斗犹马镇　视频编码 VC-1

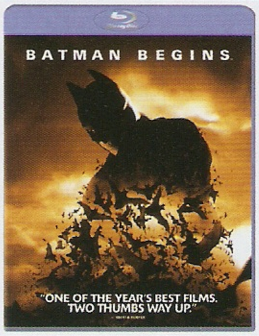


主音轨规格 PCM 7.1 | 发行 Lionsgate
年份 2007年 | 类型 西部/动作 | 画面比例 2.40：1

西部片就像华语电影的武侠片一样，曾经风行，但现在较少人拍摄。因此能够在现在这个时代，以新时代的拍摄工具来制作一部西部片，自然在影音质量上远超以往的老片。本片还是由“新蝙蝠侠”克里斯蒂安·贝尔和“角斗士”罗素·克劳这两大纯爷们儿联合主演的。

画质评分 9.0

97 | 蝙蝠侠 侠影之谜　视频编码 VC-1



主音轨规格 Dolby TrueHD 5.1 | 发行 Warner
年份 2005年 | 类型 漫画改编 | 画面比例 2.40：1

这是一部相当考验拍摄和转制技术的电影，因为是“蝙蝠侠”，所以有很多的激烈的动作戏，而且有很多黑暗的场景——显然这部《侠影之谜》完全没有令人失望。和2008年的续集《黑暗骑士》相比，这部系列重启之作同样可以称之为神作，而且很多方面更具有漫画味道。

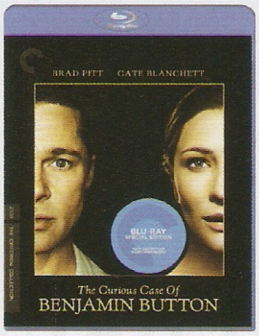
画质评分 9.0

96 | 本杰明·巴顿奇事　视频编码 AVC

主音轨规格 DTS-HD MA 5.1 | 发行 Criterion
年份 2008年 | 类型 剧情/幻想 | 画面比例 2.40：1

这部获得了奥斯卡13项提名的电影，不但具有非同一般的故事，更有非同一般的电影特效！要让46岁的布拉德·皮特从80岁的“小孩”一直演到20岁的“大人”，需要利用到非常先进的特效来实现，而能够获得奥斯卡最佳视觉特效奖，最起码，本片的画质也是顶级的！

画质评分 9.0

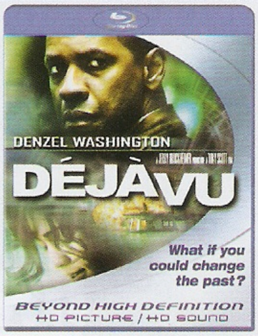


95 | 时空线索　视频编码 VC-1

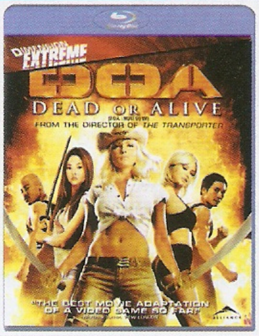
主音轨规格 PCM 5.1 | 发行 Buena Vista
年份 2006年 | 类型 动作/科幻 | 画面比例 2.40：1

丹泽尔·华盛顿主演的这部电影，不但悬念营造得非常好，而且动作场面也不含糊。电影画面也是属于相当讨好的明亮色调。影片导演托尼·斯科特是大导演莱德利·斯科特的弟弟，但托尼自成一派，风格更亲民一些，而且很喜欢利用一些有如MV的画面特效及手法。

画质评分 9.0



94 | DOA：死或生　视频编码 AVC



主音轨规格 DTS-HD MA 5.1 | 发行 Alliance
年份 2006年 | 类型 动作 | 画面比例 2.39：1

你说这片故事很差？那你有没有因为故事无聊而不玩《死或生》？没有，只看到你玩到流口水……这部电影也是一样的道理……而且这是由香港导演元奎导演的，而且还具有高画质！不过不可思议的是，本片曾在2007年8月在内地公映过。（注：该画质评分为加拿大版）

画质评分 9.0

93 | 速度与激情　视频编码 VC-1



主音轨规格 DTS-HD MA 5.1 | 发行 Universal
年份 2001年 | 类型 动作 | 画面比例 2.39：1

相当意外，虽然是2001年的电影，但首部《速度与激情》依然具有鲜亮细致的画面，对于这样一部极具速度感的电影来说，显然画面能够做到这种程度，也是很牛的。也正是因此，《速度与激情》才会成为一个系列，连拍了四部，首部的所有主演都回归了第四部！

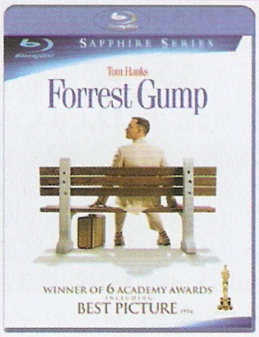
画质评分 9.0

92 | 阿甘正传 蓝宝石版　视频编码 AVC

主音轨规格 DTS-HD MA 5.1 | 发行 Paramount
年份 1994年 | 类型 喜剧 | 画面比例 2.35：1

在派拉蒙2009年制作的三部“蓝宝石版”中，1994年上映的《阿甘》是其中最老的一部电影，但本片依然无愧于“蓝宝石版”的称号，让《阿甘》呈现出有如新片一般的高画质，鲜艳的色彩、精细的画面，不管你以前看过几次《阿甘》，你一定会惊叹于蓝光版的画面！

画质评分 9.0



91 | 007 来自俄罗斯的爱情　视频编码 AVC

主音轨规格 DTS-HD MA 5.1 | 发行 MGM
年份 1963年 | 类型 动作 | 画面比例 1.85：1

这是第二部007电影，也是肖恩·康纳利主演的第二部007电影，那正是他风华正茂的时候。很神奇的是，这个年代的好莱坞，人物造型非常符合现在的审美观，你会发现里面的邦女郎依然很勾你的魂。想体验一下46年前的风流007的话，可以尝试一下被完善修复的本片。

画质评分 9.0

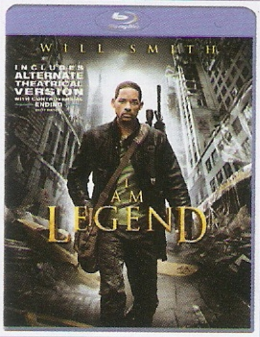


信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

蓝光最强画质TOP100（上）100-51 2006.6.20-2009.12.31

90 我是传奇

视频编码 VC-1



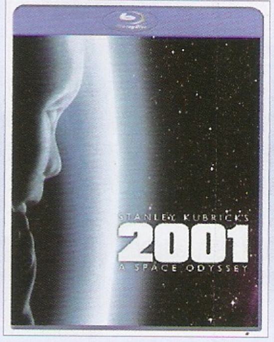
主音轨规格	Dolby TrueHD 5.1	发行	Warner
年份	2007年	类型	科幻/动作
画面比例	2.35:1		

本片简直就是票房皇帝威尔·史密斯的独角秀，影片除了对他进行各个角色，不同灯光下的特写以外，就是对整个荒废的纽约城的描写了。电影改编自理查德·马瑟森的同名小说，他之所以被称为伟大的作家，就是因为其作品的深刻内涵，电影版很好地体现了这一内涵。

画质评分 **9.0**

89 2001太空漫游

视频编码 VC-1



主音轨规格	PCM 5.1	发行	Warner
年份	1968年	类型	科幻/冒险
画面比例	2.20:1		

斯坦利·库布里克，这是一位被无数人顶礼膜拜的电影大师，而这部《2001太空漫游》，即使是40年后的今天来看，仍有人会尊称它为影史最强影片之一，同时也是影史最优秀的科幻片之一。华纳的修复工作，也是不遗余力的，你无法想像，这部电影现在看仍然如此华丽！

画质评分 **9.0**

88 刺客联盟

视频编码 AVC

主音轨规格	DTS-HD MA 5.1	发行	Universal
年份	2008年	类型	动作/漫画
画面比例	2.35:1		



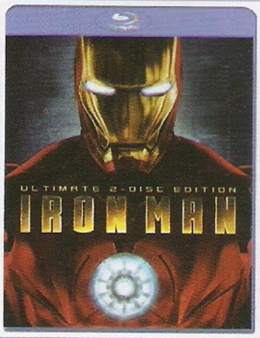
2008年横空出世的一部动作电影，起初你以为这只是一部普通的枪战电影，结果你发现自己错了，这根本也是一部漫画改编的英雄电影，夸张的剧情，张狂、酷炫的动作场面，无不令人尖叫。而高速画面、大场面、慢动作特写等手法也丝毫不含糊，绝对的画面展示级电影。

画质评分 **9.0**

87 钢铁侠

视频编码 AVC

主音轨规格	Dolby TrueHD 5.1	发行	Paramount
年份	2008年	类型	科幻/动作
画面比例	2.35:1		

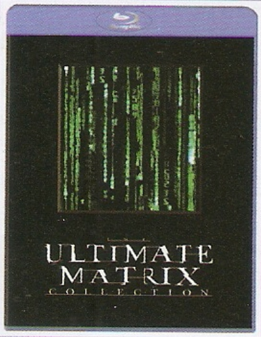


《钢铁侠2》目前已经成为2010年最受期待的电影之一，可见《钢铁侠》有多么成功。本片具备了一切超级英雄电影的成功要素——画面炫丽、充满奇思异想，令人兴奋的动作戏等，而且主人公托尼的超NB个性，也让电影瞬间有了灵魂，真实，但依然如漫画一般浪漫。

画质评分 **9.0**

86 黑客帝国（三部曲）

视频编码 VC-1



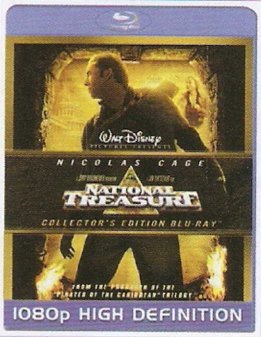
主音轨规格	Dolby TrueHD 5.1	发行	Warner
年份	—	类型	科幻/动作
画面比例	2.40:1		

虽然首部《黑客帝国》是1999年的电影，但BD化后，它仍然具有和第二、三集（2003年）一样的画质。作为有史以前最具有话题性的科幻电影之一，《黑客》三部曲不但在电影内涵深度上引发影迷多年的探讨，其在视觉特效上的建树也影响并引发了整个电影界的风潮！

画质评分 **9.0**

85 国家宝藏（一、二）

视频编码 AVC



主音轨规格	PCM 5.1	发行	Disney
年份	—	类型	探险/动作
画面比例	2.35:1		

很久以来，都没有像《国家宝藏》这样优秀的探险类电影了，机智的解谜过程、火爆的动作场面、紧张之余偶尔的煽情搞笑。第一集（2004）主要还是在美国本土探宝，第二集（2007）却飞奔到全球各地去挖宝，当中自然不乏各地美丽的景色。让我们期待第三集吧。

画质评分 **9.0**

84 珍珠港

视频编码 MPEG-2

主音轨规格	PCM 5.1	发行	Buena Vista
年份	2001年	类型	爱情/战争
画面比例	2.35:1		



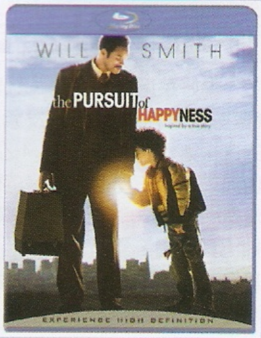
基本上，只要是由"轰炸王"迈克尔·贝执导的大投资电影，都会是一场视觉盛宴。对于这部长达3个小时的《珍珠港》，你可以不喜欢里面的老套三角恋，但你不能不喜欢迈克尔·贝为你送上的长达40分钟的战争场面，还有你过目不忘了英伦美女凯特·贝金赛尔……

画质评分 **9.0**

83 当幸福来敲门

视频编码 AVC

主音轨规格	PCM 5.1	发行	Sony
年份	2006年	类型	剧情
画面比例	2.35:1		



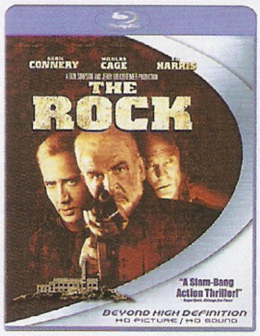
人是一种非常健忘的生物，也因此人需要源源不断激励自己的意志，否则容易意志薄弱，看励志片就是一种非常好的方法。每次开看《当幸福来敲门》，你都会被威尔·史密斯扮演的失意男人所打动，替他难过，从心里为他加油，看完之后，你也会为自己加油。

画质评分 **9.0**

蓝光最强画质TOP100(上) 100-51 2006.6.20-2009.12.31

82 勇闯夺命岛

视频编码 AVC



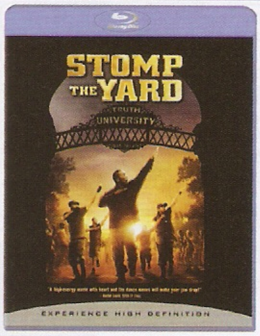
主音轨规格	PCM 5.1	发行	Buena Vista
年份	1996年	类型	动作
画面比例	2.35：1		

这部荡气回肠的动作电影不用说有多经典了，除了被无数电视台"盗用"的震撼配乐，由肖恩·康纳利、尼古拉斯·凯奇、艾德·哈里斯扮演的三位角色也是永远为影迷所铭记。同时作为迈克尔·贝个人执导的第二部作品，经典的动作场面也值得一再重温。

画质评分 **9.0**

81 街舞少年

视频编码 AVC



主音轨规格	PCM 5.1	发行	Sony
年份	2007年	类型	动作
画面比例	2.40：1		

高清时代，显然歌舞片是最能发挥高清画质音质的电影类型之一！由索尼发行的这部街舞题材电影，就是要炫给你最酷最眩的街舞，欣赏时务必调用最大的屏幕，以及最大音量。至于剧情，那倒是附属品，过得去就行了。学两招，然后半夜到地铁站炫去。

画质评分 **9.0**

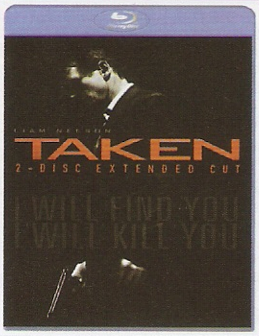
80 飓风营救

视频编码 AVC

主音轨规格	DTS-HD MA 5.1	发行	Fox
年份	2008年	类型	动作
画面比例	2.35：1		

这部出乎意料精彩的动作电影，简而言之，就是一部"老爸"版的《谍影重重》！《谍影重重》中的真实动作、快速剪辑以及火爆动作，这里统统也有！我们没有想到，年越55岁，曾在《辛德勒的名单》中出演辛德勒的"绅士"连姆·尼森动起来也能够如此生猛！

画质评分 **9.0**



79 X战警前传：金刚狼

视频编码 AVC

主音轨规格	DTS-HD MA 5.1	发行	Fox
年份	2009年	类型	科幻/动作
画面比例	2.35：1		

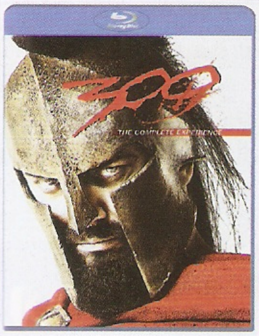
作为去年好莱坞夏季档的开幕大片，《金刚狼》是一部非常合格的视觉特效电影，从头打到尾，一幕接一幕的动作场面虽然谈不上创意，但精良的画面、超震撼的音效，却让你能够真切感受到变异人就在你身边！而且除了金刚狼，也有其他各具特色的变异人的精彩演出。

画质评分 **9.0**



78 300勇士

视频编码 VC-1



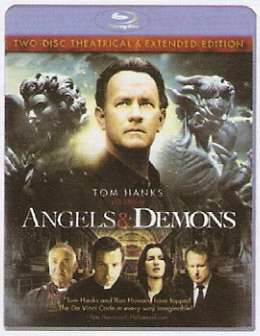
主音轨规格	PCM 5.1	发行	Warner
年份	2007年	类型	动作/古装
画面比例	2.35：1		

2007年的第一黑马电影，以中等成本的6500万美元制作，却换来了全球4.5亿美元的票房！掀起了全球"斯巴达"热的本片，至今仍然对影视界产生着一定的影响。《300勇士》的高画质，除了独具匠心的色调以外，其实也部分得益其全程绿幕拍摄，然后再后期加入背景的手法。

画质评分 **9.2**

77 天使与魔鬼

视频编码 AVC



主音轨规格	DTS-HD MA 5.1	发行	Sony
年份	2009年	类型	悬疑/动作
画面比例	2.39：1		

相较之剧情震撼的《达芬奇密码》，这部续集(小说是前传)可以称得上是场面华丽！我们将跟随由汤姆·汉克斯扮演的兰登博士，遍览宗教圣地梵蒂冈的壮观建筑，并同时经历各种火爆时刻。本片同样为朗·霍华德导演，但《天使与魔鬼》的画面更为讲究美感。

画质评分 **9.2**

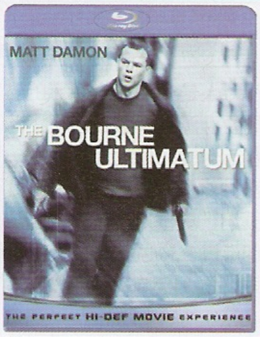
76 谍影重重3

视频编码 VC-1

主音轨规格	DTS-HD MA 5.1	发行	Universal
年份	2007年	类型	悬疑/动作
画面比例	2.35：1		

由好莱坞才子马特·达蒙主演的这套《谍影重重》绝对是红到发紫，作为完结篇的这一集，当年拿下了4.4亿美元的票房，也具有整个三部曲中最好的画面。早前还曾是HD-DVD的独占高清影碟，但最终还是推出具有更高素质的BD版。其快速剪辑与魄力配乐极具标志性。

画质评分 **9.2**



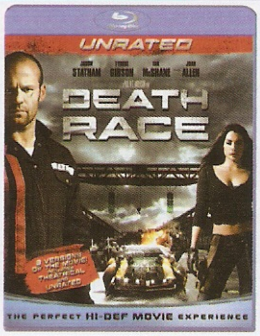
75 死亡飞车

视频编码 VC-1

主音轨规格	DTS-HD MA 5.1	发行	Universal
年份	2008年	类型	动作/科幻
画面比例	2.35：1		

绝对又是2008年一部令游戏迷惊喜的电影。因为影片来自资深游戏改编电影老手保罗·安德森，主题是未来飞车比赛，游戏迷会发现，其比赛规则竟然像……《马里奥赛车》。画面相当干净利落，再加上劲爆的未来飞车场面、雄壮的音效及配乐，定会让你看得大叫过瘾！

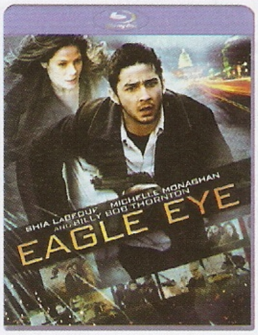
画质评分 **9.2**



蓝光最强画质TOP100(上) 100-51 2006.6.20-2009.12.31

74 鹰眼

视频编码 AVC



主音轨规格 Dolby TrueHD 5.1 | 发行 DreamWorks | 年份 2008年 | 类型 动作/悬疑 | 画面比例 2.35:1

《变形金刚》男主演希安·拉博夫真正具有主角风范的一部作品。电影在惊心动魄的快节奏与悬念之下快速发展，而且很多动作场面都相当惊险刺激，让你几乎来不及喘气，也来不及思考，虽然略带有科幻色彩，主线剧情谈不上奇思异想，但这个过程却能够让你很享受。

画质评分 9.2

73 第五元素(重编码版)

视频编码 AVC



主音轨规格 PCM 5.1 | 发行 Sony | 年份 1997年 | 类型 科幻 | 画面比例 2.35:1

《第五元素》最早曾经是2006年6月20日首批发售的蓝光电影之一，但为了展示蓝光的真正威力，索尼于第二年发售了具有真正具有超高画质的"重编码版"，成为当时真正具有代表性的蓝光电影。当然了，从那以后，越来越多更强的蓝光电影也随后逐渐发售了……

画质评分 9.2

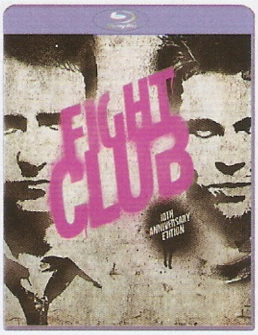
72 搏击俱乐部

视频编码 AVC

主音轨规格 DTS-HD MA 5.1 | 发行 Fox | 年份 1999年 | 类型 悬念 | 画面比例 2.40:1

基本上能够跻身于这个TOP 100的老片，必定是具有一定的经典地位，否则电影公司也不会花大力气进行修复了。这部由大卫·芬奇导演的《搏击俱乐部》就在IMDB网站长期被列为影史250强第17位。影片在视觉手法上天马行空，事实上，导演就是执导MV出身的。

画质评分 9.2



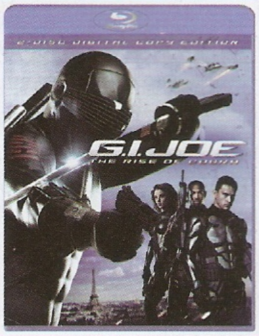
71 特种部队：眼镜蛇的崛起

视频编码 AVC

主音轨规格 DTS-HD MA 5.1 | 发行 Paramount | 年份 2009年 | 类型 科幻/动作 | 画面比例 2.40:1

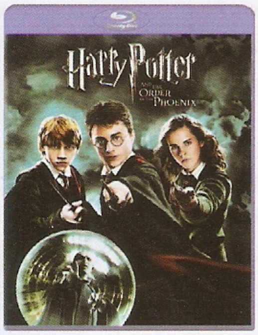
09年又一部超大投资(1.75亿美元)，注重视觉享受的商业大作，导演是以《木乃伊 一·二》的超凡视觉特效而闻名的斯蒂芬·索莫斯，因此可以想像这是一部多么有"看"头的电影。不过很多人表示，最大看点之一，还属大美女西耶娜·米勒扮演的男爵夫人。

画质评分 9.2



70 哈利波特5：凤凰社

视频编码 VC-1



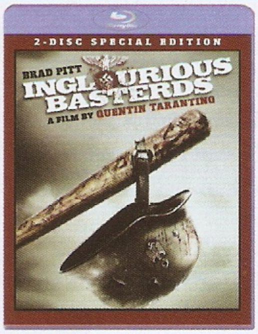
主音轨规格 PCM 5.1 | 发行 Warner | 年份 2007年 | 类型 奇幻 | 画面比例 2.40:1

作为影史"第一印钞机"，"哈利"系列每部都能轻取八九亿美元的全球票房，因此每部影片的投资也都不低，不过颇有些意外的是，蓝光画质评价最高的居然是第5集。受到大多数人喜爱的第3集，画质评分为9。"哈利"其他系列作画质均未达9分，包括09年的第6集。

画质评分 9.2

69 无良杂种

视频编码 AVC



主音轨规格 DTS-HD MA 5.1 | 发行 Universal | 年份 2009年 | 类型 剧情/战争 | 画面比例 2.40:1

不愧是擅长把玩电影的"痞子"导演昆汀，这部所谓的的二战电影，完全不是大家想像中的战争电影。大多时间似乎都在斗嘴，但动作一旦爆发，就会有雷霆万均的力量。这也就是昆汀的玩法，抛弃一切俗套。同时影片也表现了战争的残酷及可怕，部分场面可能令人不安。

画质评分 9.2

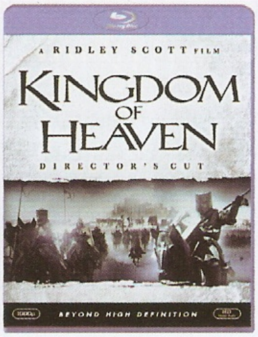
68 天国王朝

视频编码 MPEG-2

主音轨规格 DTS-HD MA 5.1 | 发行 Fox | 年份 2005年 | 类型 战争/历史 | 画面比例 2.35:1

曾拍摄过《角斗士》的大导演莱德利·斯科特的另一部史诗电影。电影上映时被制片方剪成了只有不到两个半小时，结果遭到了一些恶评，直到后来推出加长了近50分钟的导演剪辑版，大家才知道这才是本片的真正形态，蓝光收录的是最终剪辑版，总长度190分钟。

画质评分 9.2



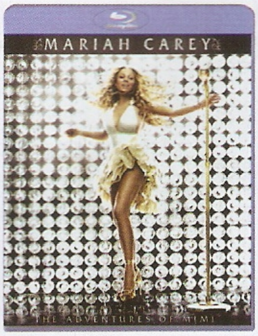
67 玛丽亚·凯莉天后再临演唱会

视频编码 AVC

主音轨规格 PCM 5.1 | 发行 Image | 年份 2006年 | 类型 音乐 | 画面比例 1.78:1

本次TOP 100收录的音乐会只有2个，其中之一就是这张集高画质与天籁之音于一身的玛丽亚·凯莉《天后再临》(Adventures of Mimi)世界巡回演唱会。《天后再临》是玛莉亚2005年发售的千万销量专辑，而这次演唱会她也悉数演绎了她的所有经典歌曲。

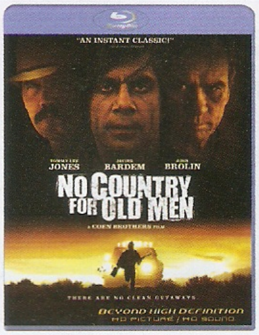
画质评分 9.2



蓝光最强画质TOP100（上）100-51 2006.6.20-2009.12.31

66 老无所依

视频编码 AVC



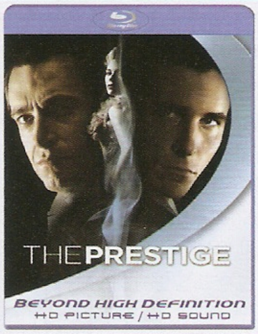
主音轨规格 PCM 5.1 | 发行 Buena Vista | 年份 2007年 | 类型 悬疑/动作 | 画面比例 2.35:1

似乎是一部西部片，但导演科恩兄弟出手，一切都不再具有类型片的俗套感觉。虽然本片最令人印象深刻的是其惊悚的气氛，但各个场面镜头的应用、对于荒凉大地的描写，都是极具欣赏性的，毕竟这是一部获得4项奥斯卡奖的影片，而且还获得最佳摄影提名。

画质评分 **9.2**

65 致命魔术

视频编码 AVC



主音轨规格 PCM 5.1 | 发行 Buena Vista | 年份 2007年 | 类型 悬疑/科幻 | 画面比例 2.35:1

由《黑暗骑士》导演诺兰在两部《蝙蝠侠》之间拍摄的另一部超经典好片！两酷一美的演员组合非常养眼——克里斯蒂安·贝尔、休·杰克曼，斯嘉丽·约翰逊，可以说本片的视觉欣赏性绝不差于故事，甚至获得了奥斯卡最佳艺术指导及最佳摄影两项提名。

画质评分 **9.2**

64 潘神的迷宫

视频编码 VC-1

主音轨规格 DTS-HD MA 5.1 7.1 | 发行 New Line | 年份 2006年 | 类型 魔幻 | 画面比例 1.85:1

《地狱男爵》系列导演吉尔莫最受肯定的魔幻作品。抛开本片的内涵不谈，本片的视觉设计上绝对是让人大开眼界的，其怪物设计的想像力决非平常的魔幻作品所能比的。2007的奥斯卡上，《潘神》连夺三项视觉方面的大奖：最佳艺术指导、最佳摄像及最佳化妆！

画质评分 **9.2**



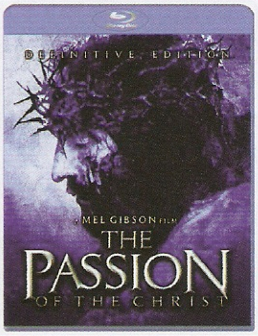
63 耶稣受难记

视频编码 AVC

主音轨规格 DTS-HD MA 5.1 | 发行 Fox | 年份 2004年 | 类型 剧情 | 画面比例 2.35:1

大明星成功转型为导演的例子比较少见，梅尔·吉布森一直很成功，这是他的第三部执导作品。影片聚焦于耶稣基督生命的最后12个小时，这段时间内，他受到极为残忍的折磨，而电影则将这一过程以严谨的表演及化妆表现出来！现在再配合高清，这场面就更惊人了……

画质评分 **9.2**



62 寂静岭

视频编码 MPEG-2



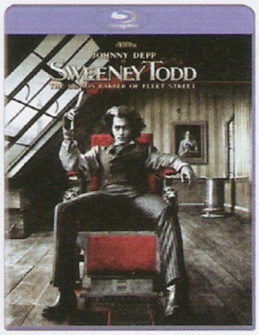
主音轨规格 PCM 5.1 | 发行 Sony | 年份 2006年 | 类型 惊悚/奇幻 | 画面比例 2.35:1

被许多玩家赞誉为最好的游戏改编电影之一。电影很成功地再现了游戏原作的精华，许多经典设计，比如那浓得可怕的大雾，还有独具匠心的怪物设计等，在电影中都有完美再现，可以说这是一部"移植度相当高"的游戏改编电影。（画质评分针对德国版）

画质评分 **9.2**

61 理发师陶德

视频编码 AVC



主音轨规格 Dolby TrueHD 5.1 | 发行 DreamWorks | 年份 2007年 | 类型 音乐/惊悚 | 画面比例 1.85:1

鬼才导演蒂姆·波顿与约翰尼·德普的第6次合作！他们这次别出新裁地带来了一部音乐惊悚片。影片改编自曾获奖无数的同名音乐舞台剧，德普也在片中一展歌喉！本片获得奥斯卡最佳艺术指导奖以及最佳服装的提名，正是对片中华丽造型的肯定。

画质评分 **9.2**

60 终结者：救世主

视频编码 VC-1

主音轨规格 DTS-HD MA 5.1 | 发行 Warner | 年份 2009年 | 类型 科幻/动作 | 画面比例 2.40:1

科幻迷日思夜想的最新一部《终结者》电影。事实证明，要想超越卡梅隆的第一二集是不可能的，但其实本片的一大重头戏就是向以前的《终结者》电影致敬，片中有大量的小细节是与《终结者一、二》相关联的，发现导演的这些用意，倒也成为本片的观影乐趣之一了。

画质评分 **9.2**



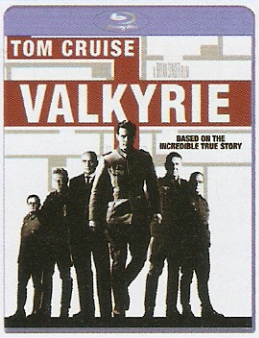
59 刺杀希特勒

视频编码 AVC

主音轨规格 DTS-HD MA 5.1 | 发行 MGM | 年份 2008年 | 类型 悬念/战争 | 画面比例 1.85:1

阿汤哥的这部作品显然是极讲究画面的，包括一开始的战场描写，以及后面对阿汤哥独眼龙造型各种角度、各种灯光下的特写。影片主要是真实再现二战时德国军官刺杀希特勒的一次真实事件。电影相当严谨，大到涉及讲述国家机器怎样运转，小到刺杀计划的每一个细节。

画质评分 **9.2**



蓝光最强画质TOP100（上）100-51 2006.6.20-2009.12.31

58 007 黑日危机

视频编码 AVC



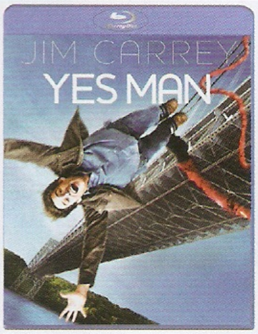
主音轨规格 DTS-HD MA 5.1 | 发行 MGM
年份 1999年 | 类型 动作/冒险 | 画面比例 2.35:1

有什么能比一部奢华的007电影更考验画质呢？花样繁多的动作场面、迷人的邦女郎，外加故事总发生在风景迷人的地点……皮尔斯·布鲁斯南则是自肖恩·康纳利之后最帅的一位邦德。这里要指出的还有本片艺术指导彼得·拉蒙特，他曾以《泰坦尼克号》而赢得奥斯卡奖！

画质评分 9.2

57 好好先生

视频编码 VC-1



主音轨规格 Dolby TrueHD 5.1 | 发行 Warner
年份 2008年 | 类型 喜剧 | 画面比例 2.40:1

这次榜单少数入选的喜剧之一。不仅仅因为是金·凯瑞主演，也不仅仅因为这部喜剧有如冒险剧一般的丰富动作及场面，更因为影片在好笑之余，还带给人很大的启发。人需要不断地给自己励志，而这样一部色彩亮丽，让你笑完之后还能雄心壮志的影片是个很好的选择。

画质评分 9.2

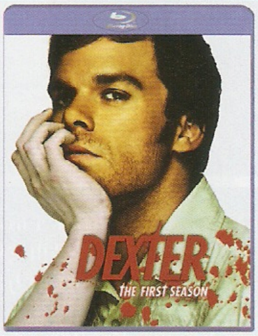
56 嗜血法医（第一季/第二季）

视频编码 AVC

主音轨规格 Dolby TrueHD 5.1 | 发行 Paramount
年份 2006年 | 类型 剧情/犯罪 | 画面比例 1.78:1

大家都知道，美国是一个万恶的资本主义国家，光鲜亮丽的表面之下，罪恶也特别多，当法律也无法制裁罪恶时，一个法医出现了，他知道如何完美地进行替天行道的“好人好事”……这是一部大受好评的美剧，因其在付费电视台播出而具有相当大胆的题材和画面。

画质评分 9.2



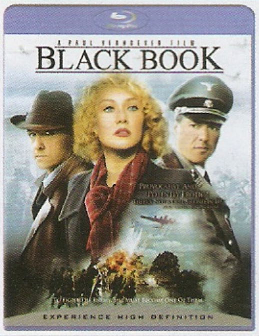
55 黑皮书

视频编码 AVC

主音轨规格 PCM 5.1 | 发行 Sony
年份 2006年 | 类型 剧情/战争 | 画面比例 2.35:1

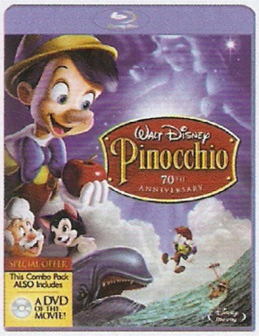
这是一部剧情曲折跌宕到令人震撼的电影，由曾执导过《本能》及《星河战队》等片的保罗·范霍文为自己的祖国荷兰所拍摄，可以说是他闯荡好莱坞的一个总结作品。片中虽然也有导演一贯的裸露场面，但完全没有情色的感觉，相反整部电影有一种史诗一般的壮丽感。

画质评分 9.5



54 木偶奇遇记（70周年白金版）

视频编码 AVC



主音轨规格 DTS-HD MA 5.1 | 发行 Disney
年份 1940年 | 类型 动画/童话 | 画面比例 1.35:1

这是我们TOP 100榜单中，仅有的两部2D动画之一。《木偶奇遇记》是1940年的电影，由沃尔特·迪士尼先生亲自制作，这样一部70年前的作品，却能够被修复还原到有如新动画一般的精美画质，简直有些令人难以置信。而迪士尼的这个白金版系列，向来以完美的品质著称！

画质评分 9.5

53 蝙蝠侠：黑暗骑士

视频编码 VC-1



主音轨规格 Dolby TrueHD 5.1 | 发行 Warner
年份 2008年 | 类型 动作/科幻 | 画面比例 2.40:1

克里斯托弗·诺兰向来就是一个很注重画面质感的导演，这也使他和《蝙蝠侠》这样具有现实意义的漫画电影题材有完美的契合点。也出于对更高画面的追求，诺兰才会在《黑暗骑士》动用IMAX摄像机来拍摄一部分剧情，只可惜内地欣赏不到。（注：IMAX片断的画面比例是1.78:1）

画质评分 9.5

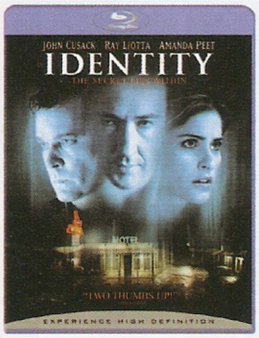
52 少年手指虎

视频编码 VC-1

主音轨规格 PCM 5.1 | 发行 Sony
年份 2003年 | 类型 惊悚/悬疑 | 画面比例 2.40:1

由约翰·库萨克主演的一部广获好评的惊悚悬疑片，10个角色，1个汽车旅馆，然后是人不断死去……导演詹姆斯·曼高德还曾执导过《隔世情缘》及《决斗犹马镇》这样的好片。影片从头到尾都是发生在一个暴风雨之夜，因为暴雨实际上也是影片的主要“看点”之一。

画质评分 9.5



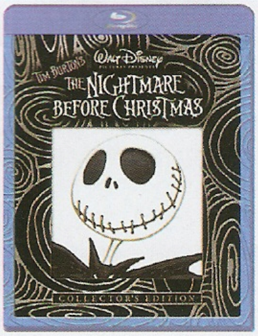
51 圣诞夜惊魂

视频编码 AVC

主音轨规格 Dolby TrueHD 5.1 | 发行 Disney
年份 1993年 | 类型 动画/奇幻 | 画面比例 2.40:1

经典程度不必再重复的定格动画。定格动画与一般的动画的最大区别，就是其角色都是实实在在的木偶，也因此定格动画具有其他动画无可比拟的质感。影片由鬼才蒂姆·伯顿主创，超凡的想像力、浓郁的哥特风格、优美的歌唱及黑色幽默共同组成了这部圣诞狂想曲。

画质评分 9.5



最终幻想XIV	Square Enix	网络角色扮演
PS3 Final Fantasy XIV		日版
预定2010年发售	1人	售价未定
无对应周边		

经历了《最终幻想XIII》这道豪华盛宴，相信越来越多的PS3玩家也会对这款同样为系列正统新作、且在今年就能与我们的见面的《最终幻想XIV》产生更为强烈的期待吧。作为一款网游，本作必将创造家用机同类游戏的一个全新的高峰，这也是次世代进化的重要方向。这次就让我们一起来分享关于《最终幻想XIV》的全新情报吧！

文 九兵卫
美编 NINA



信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

FINAL FANTASY XIV ONLINE

ファイナルファンタジーXIV



序曲

大约在十年前，“蛮神”突如其来地降临于艾奥鲁泽亚。
那是由被称为蛮族的异形所招徕的可怕守护者。
借助蛮神巨大的力量，蛮族大行其道，而都市的居民却深受其苦。

另一方面，东北部的军事帝国加雷玛尔在不断扩展疆域；
凭借卓越的机械技术以及压倒性的武力优势，
加雷玛尔誓要称霸整个阿德纳特大陆；
都市国家之一——阿拉米哥的沦陷便是第一步。

受到这两方面威胁的艾奥鲁泽亚，
在这片土地上，冒险者获得了不可思议的力量，
那是可以重新体验过去的力量。

但这样的力量，真的可以改变世界吗……
是谁赐予了冒险者这样的力量？
这样的力量是否正确，又为何要赐予冒险者？
无人得知。

冒险者必须找到答案。
于是他们与同伴一起，共同踏上了旅途。

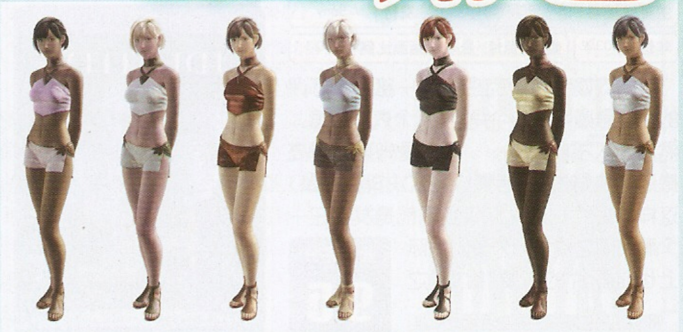
创建角色



◀不同面部的巨人族男性。不仅发型以及胡须可以自由调整，纹身、伤疤以及创口贴等也能反映在角色的面部。

在《最终幻想XIV》的世界中，共有人类、矮人、兽人、巨人以及精灵这5大种族，玩家可以根据个人爱好从中自行选择。通过不同的装备与道具、配以种类丰富的武器库系统，每个玩家都能够创造出与众不同的个性角色。

除此之外，游戏也和其他网游作品一样可以让玩家对角色的外貌进行更细一步的编辑。脸型、发型，以及头发、眼睛和肌肤的颜色都可以自由选择，不止是眼睛、鼻子和嘴的形状能改变，玩家甚至还可以给角色设定特殊的伤痕以及纹身。



▶不同颜色的人族女性。肤色和服装颜色的改变会给人带来完全不同的印象。

广袤的冒险之地

在之前的前线报导中我们已经向大家介绍过游戏中的冒险之地——艾奥鲁泽亚的一些概况，而从这次的情报中我们将更为直观地走进这片神秘的大陆，带领大家感受有着“冒险者的第二故乡”美誉的艾奥鲁泽亚的独特魅力。



↑在科技高度发达的都市国家，类似图中这样的战斗飞艇是很常见的。可以想见国与国之间的战斗也会因此而变得非常激烈。



↑码头上停泊的巨型商船也从一个侧面体现了都市国家之间繁荣的贸易往来。



↑夕阳下草原的美景可以洗去冒险者一天的疲惫，新的一天也将有新的冒险在等待着他们。



←荒野中最常见的植物就是仙人掌，凹凸不平的巨石被灼热的阳光照射得滚烫。

关键词 水晶

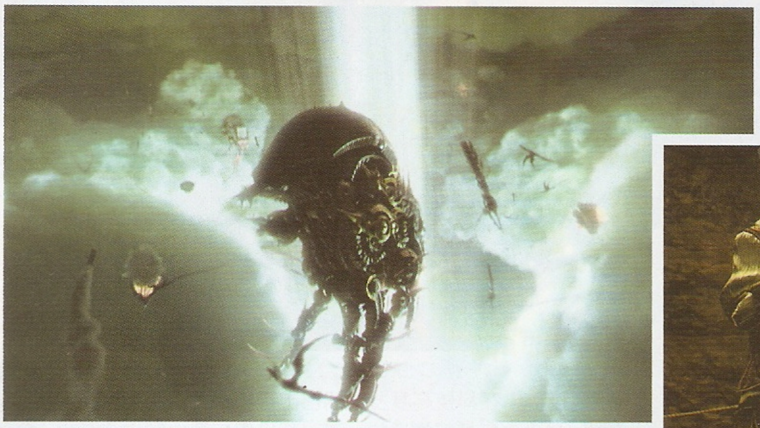
提到《最终幻想》，当然不得不说到“水晶”。作为系列从初代起一直沿袭至今的核心关键词，水晶也将在本作的世界观构成中起到非常重要的作用。和以往系列作品不同的是，《最终幻想ＸⅣ》里的水晶不单纯只是背景设定中的存在，而是游戏世界中被作为能量来源使用、广泛存在于世界各地的一种资源。冒险者的生活与旅行将和水晶密切相关。



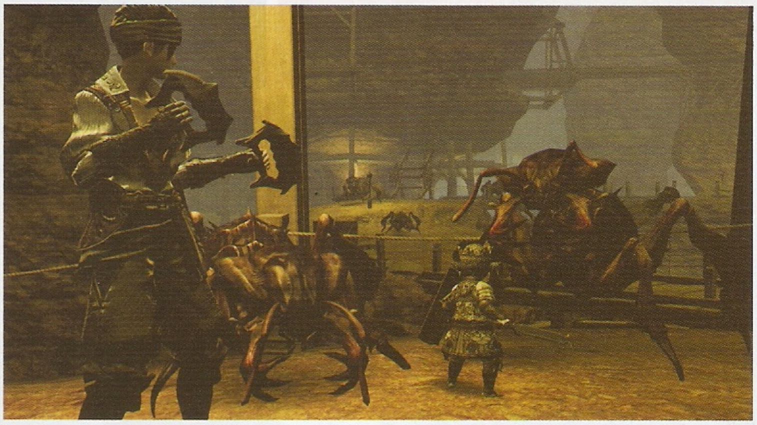
↑本作对自然环境细致入微的刻画几乎可以说达到了次世代的最高水准，不同时间段的光线变化也极为真实。

荒蛮暴虐的敌人

有着可怕长相和残忍性格的异形在游戏中被统称为蛮族，它们是冒险者的主要敌人之一。蛮族出没于世界各地，形态也有着很大的差异，所以玩家会经常与之发生对抗。另外，由蛮神所召唤出的巨型蛮神，也可称得上是游戏中最强力的敌人，所以千万不容小觑。



↑阴霾的天空中飘浮着巨大的浮游物，虽然目前还不能确定其到底是某种生物抑或是兵器，但有一点可以肯定的是，它肯定会给艾奥鲁泽亚带来不幸。



↑异形中很多都属于穴居生物，所以在外形上会和爬虫比较接近，冒险者在洞窟中探索时可要千万小心了。



↑敌人并非单独行动，它们也会互有组织分工、共同对冒险者发起攻击。因此玩家在冒险时集体行动要比单枪匹马安全得多。



↑当遇到蛮族的头目，冒险者需要谨慎地思考战术以及相互配合的计策。



◀蛮族召唤蛮神时的画面非常华丽，压迫感十足。

Check Point 召唤

看到这里相信很多FANS都会一惊："难道游戏中的冒险者具有召唤能力？"不过这里向大家公布的并不是冒险者的召唤能力，而是蛮族军团所召唤出的巨大魔物——蛮神。这对所有玩家来说都将是一个全新的巨大挑战！



◀浑身被炽热的火焰所簇拥的蛮神到底从何而来？又为何与蛮族定下召唤的契约？



↑作为前锋角色的斗士发动强力技能可以很好地牵制敌人，同时后方的同伴使用各种魔法进行支援，这是最基本的策略。

军事帝国加雷玛尔

主张对外扩张的军事帝国加雷玛尔在整个大陆中是最好战也是最不稳定的因素。依仗着本国高度发达的军事实力，加雷玛尔不惜将惨烈的战火燃烧到其他国家，6 大都市中的第一强国阿拉米哥便是战争的牺牲品。阿拉米哥沦陷后，加雷玛尔并没有停止侵略的脚步，一个新的阴谋正在暗中密谋并等待时机的到来……



↑比起凶恶的蛮族，国与国之间的明争暗斗要复杂得多，只有把握好自身所处的立场，才能在冒险中分清真正的敌我。



←超大型的战斗飞艇宛如一座巨大的空中堡垒，这是加雷玛尔最先进科技的结晶，也是其用来发动对外侵略的重要武器。

冒险之余



↑精灵族的女性正在给兽人族的战士使用魔法疗伤。



→矮人族的魔法师展开了类似于魔法壁一样的屏障，这样就能够在休息时免于受到怪物的袭击。



←为了制定第二天工会任务的战斗策略，同伴们坐在一起紧张地研究对策，他们手上拿的正是工会卡片。

来自制作人的话

策划：佐藤弥咏子

佐藤弥咏子担任本作的策划一职，负责《最终幻想 X IV》主线剧情的创作。她也曾经为《最终幻想XI》设计过剧情与事件，她笔下的剧本以纤细缜密的故事构成受到了制作人前辈以及玩家们的一致好评。



佐藤弥咏子

——这次新公布的蛮族以及蛮神在游戏的世界中是怎样的存在呢？

佐藤弥咏子（以下简称佐藤）：首先从外观上来说，它们与之前公布的 5 个种族都是不同的，对于冒险者简单而言，蛮族就是怪物或者敌人一样的存在。当然，蛮族本身也是有思想的，它们并不认为自己是蛮族。相反，蛮族内部还分有很多部族，不同部族所拥有的文化与信仰也各有所异，有的崇尚力量，有的追求自由。

——关于蛮神的情报能再透露一点吗？

佐藤：蛮神并不是一开始就存在的，而是由蛮族在大约 10 年前召唤而出的。至于那时候到底发生了什么、蛮神与蛮族之间到底为何联系在一起，这些都是与剧情相关的重要谜团，希望游戏发售后玩家能亲自去解开。（笑）

——军事帝国加雷玛尔对外发动的侵略战争会给冒险的过程带来影响吗？

佐藤：侵略战争最直接的影响是版图的变化，科技以及贸易往来也会受到波及，这对追求自由的冒险者来说，都是需要考虑的因素。被战争席卷后的都市国家阿拉米哥，经过岁月的洗礼后到底是怎样的现状，大家不妨亲眼去看看，说不定会激起人们对战争的反思。

——情报中提到的冒险者的力量又是怎么一回事呢？

佐藤：正如字面的意思一样，冒险拥有的就是可以重新体验过去的力量，这也是能揭发被掩藏的真相的力量。当然，这种力量仅限于体验，实际上冒险者是无法改变历史或者影响未来的。在艾奥鲁泽亚的世界中，并不是只有冒险者拥有这样的力量，一些少数的原住民也有这种能力。至于获得这种力量的契机，目前还不能告诉大家。

——最后请向 FANS 透露一点关于剧情的信息吧！

佐藤：关于游戏的主题，我们还是颇费苦心的。不仅描写了各种纷争与戏剧性的事件，本作还引入了大量感人的场面。总是大团圆的结局，估计很多玩家也腻烦了，这次我们就考虑适当来一点相对黑暗的结局。相信这样也能引起大家思考吧。



文 九兵卫 美编 木仙



TRINITY Souls of Zill O'll

三位一体 龙士传说 零	KOEI	动作
PS3 TRINITY Zill O'll ZERO		日版
预定2010年内发售	1人	价格未定
无对应周边		

本作是由负责《无双》系列"的 ω-force 小组进行开发的一款动作角色扮演游戏，相信不少玩家还曾经玩过该系列 PS2 版的前作。登陆次世代平台，游戏的变化自然是翻天覆地的，下面就让我们详细地了解一下这款充满欧洲中世纪的魔幻动作游戏吧！

故事背景

游戏故事的发生时间在前作《龙士传说》之前，是魔王巴洛尔掀起的战乱时代。虽然很多人物都曾经在前作中登场，但很多未曾讲述的幕后事件和章节都会在这次的新作中揭开面纱，FANS 可以将剧情完整地连接在一起，系列的世界观也会变得更加全面和完整。

■游戏中庞大的场景设定原画。



新角色登场！

克留奈尔



克留奈尔是被奥尔法乌斯收养的拥有半精灵血统的冒险者，性格非常争强好胜。尽管半精灵一直是受人差别对待的存在，但克留奈尔却从不向世俗低头，以自己的实际行动完成个人的目标与理想。



达古扎

拥有极高战斗力的肉盾型战士，惊人的臂力令所有敌人望而生畏。

塞蕾奈

擅长使用飞行道具和暗器，可通过体术和分身进行战斗的吸血种族后裔。

阿雷乌斯

队伍中的领导，以攻击魔法与剑术为特长的精英战士。

奥尔法乌斯



奥尔法乌斯生活在一处名叫"猫屋敷"的地方，他那美丽的外貌甚至会让人误以为是女性。拥有远见的奥尔法乌斯谈吐举止之非常沉稳，似乎能看透即将发生的一切。关于他的身世则充满了神秘色彩。

迪恩加尔帝国

在以商品交易获得繁荣的迪恩加尔帝国，首都恩夏特拥有很多面向冒险者的设施。冒险者在工会中可以结识各种各样的同伴，而商店中则能入手不同种类的武器和装备。



▲冒险者在这里接受各种委托和任务，任务的难度和危险性越高，完成后获得的报酬也就越多。这里也是冒险者磨练自我的重要场所。



◀来自世界各地的魔法师汇集到这里，他们可以在魔道师工会学会各种有关于魔法的知识。



▶恩夏特的商店贩卖着帝国最高级的武器和防具，就算是帝国军也会经常到这里光顾。

庞大丰富的战斗系统

魔法

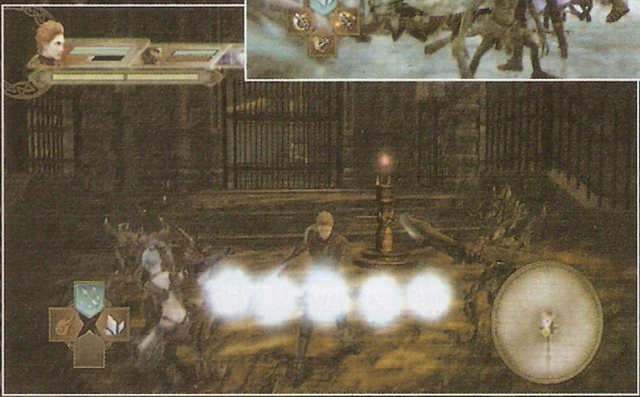
本作中的魔法并不都是直接命中敌人并给予对方伤害，有的也需要间接通过场景内的地形施与影响。比如先将敌人吸引到水池附近，接着再使用魔法将水结成冰，这样就能令敌人被冻住而无法动弹。因此，间接地使用魔法要求玩家必须仔细观察周围的地形并加以有效利用，这样才会在战斗中始终保持优势。



▲大范围的冰结魔法威力十足，在面对多个敌人时会非常奏效。

魔法箭

▼向正前方发射的魔法，发射的过程中也可以同时进行斩击来对付近距离的敌人。



▼以魔法的力量在瞬间生成锋利的锥形冰块，可以对部分敌人造成致命的伤害。

剑技

剑斗士出身的阿雷乌斯拥有过人的剑技，他可以不依赖魔法直接对敌人发起攻击。攻击方法不同，斩击的次数与范围也会有所差异，并且每一个攻击招式之间也存在连携的关系。因此游戏中必须把握每一种剑技的特征，这样才能合理加以使用。





◀回旋斩是蓄力后发动的强力剑技，可以进行范围攻击，按下攻击键的时间长短会影响攻击的范围。



▶兜割是可以降低敌人防御力和抗魔力的一种特殊剑技，对付一些HP较高的敌人时非常有用。

团队攻击

在游戏中虽然玩家能够操作的角色只有一个人，但是这并不妨碍我们和AI控制的同伴进行团队攻击。这需要在战斗的过程中注意配合与连携。





▲战斗中玩家可以随时切换控制的角色，即使一个人也能完成高难度的连携。

◀达古扎在高速旋转时对其发射火球，这样他就会将火球向着四面八方击打出去，攻击范围扩大了很多。

交互式场景

本作中玩家进行战斗的舞台，是经过精心设计的交互式场景。除了前文提到的利用场景中的水池对敌人发动魔法以外，例如石柱等舞台也能进行破坏并作为武器使用，燃烧树木还可以对敌人造成附加伤害。这些场景给予了玩家较大的自由发挥空间，大家可以充分发挥想象力。



▲越是强力的敌人就越是需要利用好地形的影响。

文 胜负师 美编 木仙



TRINE

闯迷境，三勇士齐心协力 夺奖杯，十小时绰绰有余

《三连星》(Trine) 在公布之初引起了平台动作游戏爱好者的关注。传统的 2D 横卷轴画面虽然怀旧而又复古，但细节丰富的精美场景让游戏充满了不同凡响的艺术气息，配以悠扬的北欧风格背景音乐，令人好感顿生。玩家需要操控女盗贼、法师和骑士三名角色，利用各自独有的能力去解决游戏中设计精巧的各种谜题，而本作的主体更倾向于平台跳跃和动作解谜，战斗要素比重不大。仅在 PC 和 PSN 平台登陆的本作，也是目前设有白金奖杯的少数 PSN 游戏之一，对于 PS3 玩家来说，有其特别之处。本作难度适中，一般 10 小时以内便可获得白金奖杯，而且取得奖杯的过程趣味性较强，奖杯迷们可别错过了。

三连星		Nobilis/Forzenbyte	平台动作
PS3	Trine		美版
	2009年10月22日	1～3人	19.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

奖杯总数	33	铜杯	6	银杯	23	金杯	3	白金	1	奖杯难度	C

[三位一体]

《三连星》的游戏特点强调的就是三个角色能力的切换与配合，其中盗贼的弓箭可远距离射杀敌人，钩绳的飞荡则可以快速通过险恶的地形，在收集道具的过程中，飞荡跳跃的运用也非常普遍；法师的念力移物和制造箱子、铁板的能力虽然较少用于战斗，但却可以搭建平台，在关卡前进中是相当必要的，收集道具时也时常会用到；骑士的近战能力突出，盾牌的防御性能也相当不错，可快速安全地清除敌人，投掷技能则用处不大。三个角色中常用到的是盗贼，要尽量保住她。角色死亡时，经过检查点就会复活，并根据难度，回复一定量的体力和魔力，三人全部死亡时可在最近的检查点接关。《三连星》的操作相比 PC 版感觉没那么便捷，一开始可能需要适应一下。本作的奖杯构成除了过关和收集型的，还有一些有意思的课题型奖杯，需要在特定的地点和特定的方法才更容易完成。本次的 DVD 光盘中收录了《三连星》的收集与难点奖杯影像攻略，相信能让各位玩家事半功倍。

Way Out of the Trine 白金
取得条件： 取得除此之外的所有奖杯

Astral Introduction 铜杯
取得条件： 完成第1关

Academy Master 银杯
取得条件： 收集第1关所有的绿瓶子

Hallways Master 银杯
取得条件： 收集第2关所有的绿瓶子

Wolvercote Master 银杯
取得条件： 收集第3关所有的绿瓶子

Graveyard Master 银杯
取得条件： 收集第4关所有的绿瓶子

Caverns Master 银杯
取得条件： 收集第5关所有的绿瓶子

Crypt Master 银杯
取得条件： 收集第6关所有的绿瓶子

Dungeon Master 银杯
取得条件： 收集第7关所有的绿瓶子

Castle Master 银杯
取得条件： 收集第8关所有的绿瓶子

Forest Master 银杯
取得条件： 收集第9关所有的绿瓶子

Thicket Master 银杯
取得条件： 收集第10关所有的绿瓶子

Ruins Master 银杯
取得条件： 收集第11关所有的绿瓶子

Mines Master 银杯
取得条件： 收集第12关所有的绿瓶子

Village Master 银杯
取得条件： 收集第13关所有的绿瓶子



Forge Master 银杯
取得条件： 收集第14关所有的绿瓶子
奖杯说明： 绿瓶子相当于经验值，每收集50个可以取得1点能力点数，如果一个不漏的话，完成第14关时，可以将三名角色的能力全部升满。除了分布在场地中的绿瓶子，还有一部分是杀死固定的敌人获得的，因此一周目时最好是清光出生点中所有的敌人，然后再前进。在本次的DVD光盘里，收录了前14关全收集的影像攻略，比起文字描述要直观得多。

Tower Master 银杯
取得条件： 收集第15关所有的绿瓶子
奖杯说明： 最后一关场地中只有10个绿瓶子，位置都很显眼，因此就不放出攻略影像了。需要注意的是，因为下面有岩浆涌上来，取得绿瓶子有时间限制的。在最初打最后一关时，我们应优先考虑取得绿瓶子，拼死拿上一两个，死了重来，那么拿过的就不必再拿一次

信息集结
特企集结
动作集结
攻略集结

了，而且也可以熟悉一下最后一关的地形。第15关的难度比较大，玩家要有反复重试的心理准备。

Master Collector

金杯

取得条件：收集游戏中所有的绿瓶子

奖杯说明：参考攻略影像，拿齐绿瓶子应该不成问题。注意，影像演示的是PC版，PS3版的操作难度要大一些，比如法师的上级技巧“飞毯”（造一块铁板，再在铁板上放一个小箱子，站在小箱子上用念力移动铁板，只要保持好平衡，就能让法师在天上飞行）在PS3版中就很难实现。拿绿瓶子的方法并不是惟一的，关键是对角色能力的合理运用，像盗贼的摆荡跳跃技巧（利用向上摆动时的惯性跳到高处）就一定要熟练掌握。如果你的操作技巧还不娴熟，可以在通关后选关来补齐绿瓶子的收集，法师在空中放个三角，盗贼便可轻松到达原本需要很费劲才能到达的地方。

Completed!

银杯

取得条件：任意难度通关

What's next?

金杯

取得条件：Very Hard难度通关

奖杯说明：任意难度通关就能开启最高难度，因此一周目只要打Easy难度就行了，以完全各种收集为目标。而Very Hard难度并不需要开新档，你可以继承所有的能力和道具进行游戏，在选关模式中把难度调整后，确保每一关都完成过Very Hard难度即可。如果之前已经完成了各项收集，那么这一遍流程打起来会非常快，甚至不会觉得难度提高了多少。

Treasure Hunter

金杯

取得条件：找到游戏中所有的隐藏宝箱

奖杯说明：除了第一关和最后一关，每关都有两个隐藏宝箱，宝箱中获得的饰品可以装备，用于提升角色的能力。追加基础技能的宝箱都大模大样地摆在路中间，不算在隐藏宝箱里头。总之，具体位置还是请参看影像攻略。

Survivor

铜杯

取得条件：一命不死通过除第1关以外的任意关卡

奖杯说明：选最低难度时，通过检查点可以回复大半体力，注意不要摔下悬崖就行了。



I Did It My Way

铜杯

取得条件：完成一关时角色死亡超过15次

奖杯说明：在操作不熟练时，一关死上15次是很正常的事。

Tripleshot!

铜杯

取得条件：一次射出的弓箭命中三个不同的敌人

奖杯说明：这个奖杯有一定难度，但也可能意外取得。首先要让盗贼充分升级，这样她一次就可以射出三支箭，但这种情况下射中三个不同的敌人感觉概率还是比较低的，因此最好能装备“Blue Masterstone”，这样可以一次射出四支箭。在敌人集中的地方轻推右摇杆，让箭呈抛物线散开落下，就有可能命中三个敌人。注意，只需要命中，不需要杀死，对一般的骷髅兵比较容易达成条件。另外，用爆炸弓也有机会一次打中三个敌人。

Whackwhackwhack

铜杯

取得条件：在3秒钟之内干掉五个敌人

奖杯说明：这个奖杯听着好像有些苛刻，但在有大量蝙蝠出没的地方，用骑士或盗贼的连续攻击都有很大机会解开这一奖杯。

What a View!

银杯

取得条件：创造12个以上的铁板和箱子，把它们叠成一座塔，让角色能够平稳地站在塔顶

奖杯说明：这个奖杯要在游戏后期才能开启。首先要充分升级法师，增加法师同时创造的物体上限，之后装备上“Blue Masterstone”、“Red Masterstone”、“Victor's Crown”、“Wolfgang's Music Box”这些物品，让建造上限达到最大值(铁板7块、箱子7个)。这样一来，只要在空旷平坦的地方先铺上7层铁板，在叠上5个箱子(注意下面的箱子要大一些)，最后在空中建一个三角，好让盗贼用绳索到达塔顶。落上塔顶后不要乱动，静等奖杯开启。在检查点附近建造，可以及时补充魔力。这个奖杯在本次的DVD中有影像教学。

Master Ninja

银杯

取得条件：在同一方向上完成连续5个飞荡

奖杯说明：这个奖杯可能会困扰一些玩家，因为已经完成了连续5个飞荡却开启不了奖杯。这里需要着重说明一点，在飞荡中是绝不能夹入跳跃操作的。然后我们需要一处有连续抓取点的地方来完成一连串的动作。这里推荐的是第11关，一个检查点后面的一座桥下，具体位置请参看DVD中的影像教学。有节奏地点R2或□键并推住右方向，完成连续的飞荡动作。这个奖杯的判定比较严格，如果奖杯没有获得，请退回检查点重新再试一次，直至奖杯解锁。此奖杯有影像教学。

Whoops!

银杯

取得条件：用一次意念移物或投掷干掉3个敌人

奖杯说明：非常简单，让法师制造或移动一个重物在高空扔下，或让骑士按○键举起重物，推右摇杆扔出，只要敌人比较集中，砸死三个不成问题。

All Boxes And No Play...

银杯

取得条件：在任意关卡内制造500个物体

奖杯说明：纯粹耗时间的奖杯，但并不需要都制造箱子，造铁板速度更快，左一道横线、右一道横线，10分钟左右就能造出500块来。建造的地点选在可以回复魔力的检查点处即可。

Better Than Developers!

银杯

取得条件：一命不死完成Very Hard难度的第15关

奖杯说明：算得上是本作中的最难奖杯，最后一关的平台部分出现较大失误，那就很可能摔进岩浆直接挂掉，因此娴熟的操作与合理的路线就显得非常重要。DVD中包含了这个奖杯的攻略影像，

其移动线路很值得借鉴，当然，对盗贼的操作要求也非常高。至于最后的战斗部分，演示中拖得有些长，可一开始站在检查点处，于顶端制造一个三角，之后用弓箭清掉一批杂兵，在下一批出来前，把三角移动至最上方平台的右上角，盗贼上去引一下，把刺球引出后跳下来回避，等刺球移开后，就再利用三角跳上最上方的平台，这样就大功告成了。打顺手的话，无伤过关都是有可能的。

Footskull Fan

银杯

取得条件：在任意关卡内用骑士的冲踢踹死50个敌人

奖杯说明：骑士的冲踢是按L2键发动的，攻击力还不错，一般的骷髅兵顶多两脚就能踢死一个。但冲踢的范围比较小，而且只对地面上的敌人有效，所以完成这个奖杯的最佳关卡是第13关，这一关的敌人数量众多，把每一个出生点的敌人都榨干，凑足50个不成问题。

Flower Power

银杯

取得条件：在没有一个敌人被杀死的情况下完成一关

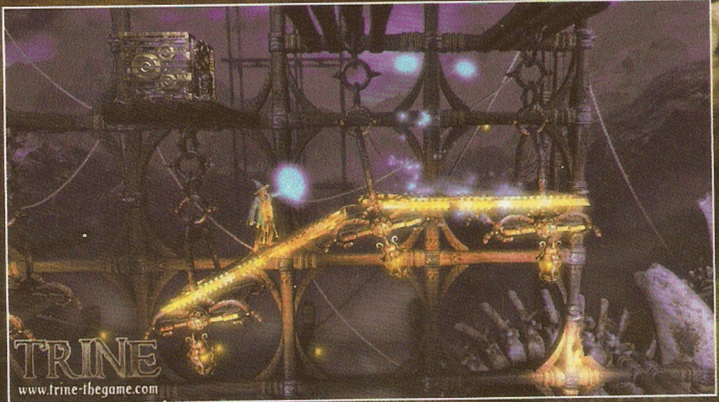
奖杯说明：完成没有敌人的第一关和那些有强制战斗的关卡都无法取得这一奖杯，最适合的关卡是第5关。但要注意的是，没有一个敌人被杀死并不单指你主动杀敌，敌人自己掉进机关、落水等情况也可能造成奖杯开启失败。最好是一路狂奔，让那些还没有自杀成功的敌人在画面里消失，这样就行了。注意，骑士在较高位置落下踩中敌人，盗贼在飞荡时踢中敌人，都会造成敌人死亡，因此要多加小心。

The Cool Way

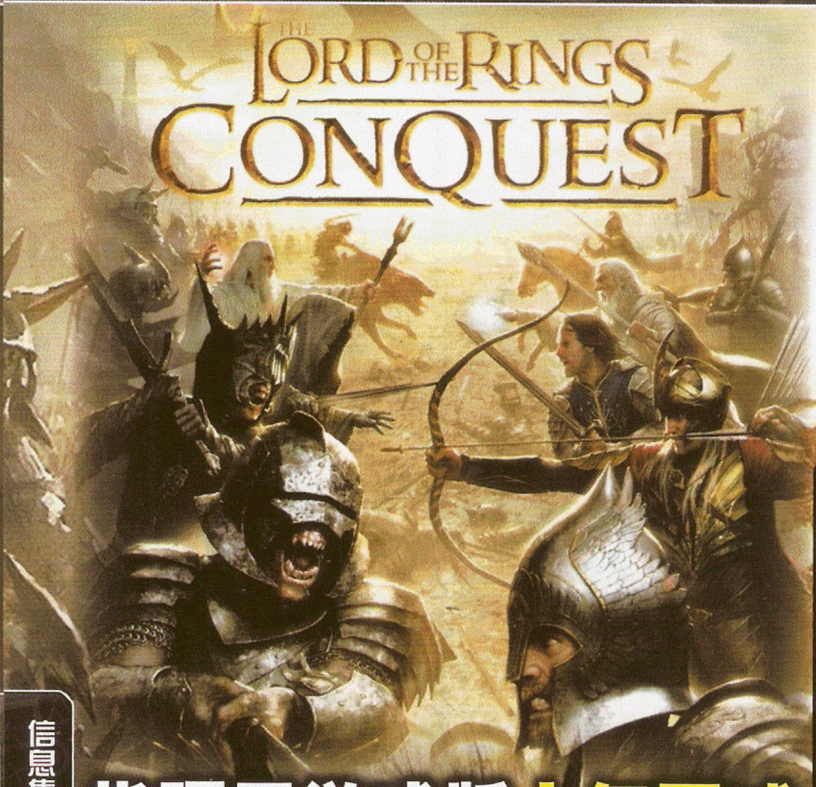
银杯

取得条件：在同一关卡中，用骑士的高空落下踩死一个敌人，用法师的任意技能杀死一个敌人，用盗贼的飞荡踢死一个敌人

奖杯说明：无意中就能解开的奖杯。想刻意为之的话，在第2关就可以实现。



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE



指环王游戏版人气不减 拿奖杯讲技巧协力配合

指环王 征服	Electronic Arts	动作冒险
PS3 The Lord of the Rings: Conquest		美版
2009年1月13日	1～16人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
32	6	15	2	1	C

《指环王　征服》是一款 2009 年初上市的老游戏。实际接触后觉得游戏的画面、系统、关卡设计、手感等方面的表现只能算是中规中矩，就如同现在 EA 大部分作品一样，流水线上下来的罐头，不能指望它有多美味。好在游戏中可以让玩家扮演任何阵营，人类、精灵甚至是魔族的邪恶军队，以多个视角和方式让玩家来体验这场史诗般的魔戒大战。作为一款二线游戏，在游戏发售一年后仍有许多老外在网上热血对战，不得不感叹下指环王的魅力，与之相比的《007　量子危机》等一些强调联机的游戏，那个联机人数真叫一个“惨”。因此，趁现在拿下这个游戏的奖杯还不迟。

文 LittleBigBaby 协力 ps2girl 编 胜负师 美编 木仙

奇幻大战

这个游戏的奖杯难度不大，大约 12 到 15 小时就能拿下白金。在单机奖杯方面，由于没有难度要求，用最低难度将两个战役的剧本打穿，单机奖杯基本就可以拿得七七八八了，建议每次进入关卡前，都查看一下此关卡内是否有使用某角色杀死某角色的特定奖杯，万一错过了，只能将这个关卡重新打一遍了。与几乎白送的单机奖杯相比，在联机奖杯方面，因为老外的关系会让玩家小小纠结下，联机奖杯虽然看上去不难，但实际上如果没有好友配合的话，几乎个个都有难度。绝大部分联机奖杯都要求在 EA 官方的比赛服务器上进行，这些服务器的房间都是公开的，也就是说当你正和好友一起刷奖杯时，任何人都可以加入进来，有的老外还算通情达理，见你们在刷奖杯会主动退出，碰上喜欢捣乱的，还是乖乖退出换房间吧，谁叫我们的网速没老外好呢？这里建议玩家尽量在白天刷联机奖杯，这时间段老外会相对少一点，还有就是要找人数为 0 的空房间来刷。

One Trophy to Rule Them All 白金

取得条件： 解锁其他所有奖杯

[△ War of the Ring 战役相关奖杯]

War of the Last Alliance 铜杯

取得条件： 完成游戏训练关卡

Battle of Helm's Deep 铜杯

取得条件： 在单人模式中完成Helm's Deep关卡

Conquer over Isengard 铜杯

取得条件： 在单人模式中完成 Isengard关卡

The Mines of Moria 铜杯

取得条件： 在单人模式中完成Mines of Moria关卡

Assault on Osgiliath 铜杯

取得条件： 在单人模式中完成 Osgiliath关卡

Siege of Minas Tirith 铜杯

取得条件： 在单人模式中完成Minas Tirith关卡

Battle of Pelennor Fields 铜杯

取得条件： 在单人模式中完成Pelennor Fields关卡

Assault on Minas Morgul 铜杯

取得条件： 在单人模式中完成Minas Morgul关卡

All's Well as Ends Better 金杯

取得条件： 在单人模式中完成The Black Gate关卡

You Shall Not Pass! 铜杯

取得条件： 在Mines of Moria关卡中使用Gandalf杀掉Balrog

奖杯说明： Mines of Moria关卡的最后一个任务就是让玩家变成Gandalf杀掉Balrog。Gandalf属于魔法师型角色，与Balrog拉开距离，用雷魔法与火魔法轮流攻击，还是非常简单的。



No Living Man Am I 铜杯

取得条件： 在Pelennor Fields关卡中使用Eowyn杀掉Witch King

奖杯说明： Pelennor Fields关卡的最后一个任务就是让玩家变成Eowyn杀掉Witch King。Eowyn属于刺客型角色，隐身后直接把Witch King暗杀掉吧。

Return of the King 银杯

取得条件： 在Minas Morgul关卡中使用Aragorn杀掉3个Nazgul

奖杯说明： Minas Morgul关卡的最后一个任务是摧毁3块魔族水晶，在这个任务中会出现一种穿着黑色斗篷的剑士就是Nazgul，Nazgul的数量是有限的，队友也有可能将其杀掉，所以动作一定要快。由于变成Aragorn是在之前的任务中，要坚持到最后一个任务并且杀掉3个Nazgul有一定难度；这里告诉大家一个小诀窍，如果在之前任务中Aragorn已经死亡，进行到这个任务时可以故意自杀，当生命数少于3时，就可以再次使用Aragorn了，抓住机会上吧。



Unfriendly Skies 铜杯

取得条件： 被魔族的飞龙抓到空中后扔下

奖杯说明： 在Osgiliath关卡后期，要保护Frodo到达指定地点，天上有很多魔族的飞龙，等在城墙上别动，飞龙自然会来找你。

That Still Only Counts as One 铜杯

取得条件： 杀死一只魔族的巨象

奖杯说明： 肯定不会错过的奖杯，在Pelennor Fields关卡后期，会出现魔族的巨象，跑到巨象的脚边会出现按键提示，然后根据提示爬上巨象并将其杀死即可。

[□ Rise of Sauron 战役相关奖杯]

Assault on Mount Doom 铜杯
取得条件：在单人模式中完成Mount Doom关卡

Siege of Osgiliath 铜杯
取得条件：在单人模式中完成 Osgiliath关卡

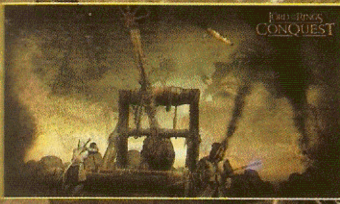
Fall of Minas Tirith 铜杯
取得条件：在单人模式中完成Minas Tirith关卡

Siege of Moria 铜杯
取得条件：在单人模式中完成Mines of Moria关卡

Battle of Weathertop 铜杯
取得条件：在单人模式中完成Weathertop关卡

Razing of Rivendell 铜杯
取得条件：在单人模式中完成 Rivendell关卡

The Land of Shadow 金杯
取得条件：在单人模式中完成The Shire关卡



Never Toss a Dwarf 铜杯
取得条件：在Mines of Moria关卡中使用Balrog杀掉Gimli
奖杯说明：Mines of Moria关卡的最后一个任务就是让玩家变成Balrog杀掉Gimli。Balrog属于巨人型角色，本身攻击力很高，要杀死Gimli还是非常简单的。

The Way of Pain 铜杯
取得条件：在Weathertop关卡中使用Saruman杀掉Aragorn
奖杯说明：Weathertop关卡的最后一个任务就是让玩家变成Saruman杀掉Aragorn。Saruman属于魔法师型角色，与Aragorn拉开距离，用雷魔法与火魔法轮流攻击，还是非常简单的。

Stupid Hobbitses 铜杯
取得条件：在The Shire关卡中杀死300个霍比特人
奖杯说明：The Shire关卡的第一个任务是烧毁6个霍比特人的房屋，在这6个房屋被全部烧毁前，霍比特人是会不断出现的，建议玩家使用魔法师，在霍比特人的重生点不断使用火魔法和雷魔法，还要注意敌人的攻击并及时补血。

Lord of Mordor 铜杯
取得条件：在The Shire关卡中使用Sauron杀掉Gandalf
奖杯说明：The Shire关卡的最后一个任务就是让玩家变成Sauron杀掉Gandalf。Sauron属于战士型角色，玩家需要对Gandalf展开连续不断的攻击，不要给Gandalf任何回复的机会，杀掉他并不难。

[× 战斗收集类奖杯]

Splintered Shields 铜杯
取得条件：使用战士一命不死杀死100个敌人
奖杯说明：建议玩家选择Helm's Deep关卡（War of the Ring战役），在这个关卡内达成奖杯条件还是非常容易的。

Blade That Was Broken 铜杯
取得条件：使用战士完成一次30连击
奖杯说明：Helm's Deep关卡(War of the Ring战役)的第4个任务Defend the Main Gate，城门被炸开后，会有大批的敌人从斜坡上冲上来，建议在之前的任务中把特技槽蓄满，等敌人比较集中的时候，冲到敌人堆里不断使用旋转攻击(L1+△)，很容易达成30连击。

Eagle Eyes 铜杯
取得条件：使用弓箭手一命不死以爆头方式累计杀死25个敌人
奖杯说明：按住L2可以很容易地瞄准敌人头部射击，当画面出现“critical hit”字样时，就说明成功爆头一次，如此反复25次即可，Helm's Deep关卡（War of the Ring战役）的第一个任务中就可以比较容易地获得此奖杯。

Rain of Fire 铜杯
取得条件：使用弓箭手的火焰箭一命不死累计杀死25个敌人
奖杯说明：按下“○”可以发动火焰箭，火焰箭附带爆炸效果，瞄准敌人密集的地方射击，一次可以炸死一片。Helm's Deep关卡（War of the Ring战役）的第2个任务Kill the Torchbearers完成后，不要急忙去完成第3个任务，城墙下不断会有3到4个杂兵出现，在这里可以慢慢刷。

A Knife in the Dark 铜杯
取得条件：使用刺客一命不死暗杀10个敌人
奖杯说明：按下“L1”可以进入隐身状态，以隐身状态接近敌人背后按R1即可完成一次暗杀。建议在Mines of Moria关卡（War of the Ring战役）完成。

Fire and Slaughter 铜杯
取得条件：使用刺客的炸弹一命不死累计炸死25个敌人
奖杯说明：按住“R2”往敌人密集的地方扔吧。建议在Mines of Moria关卡(War of the Ring 战役)完成。

House of Healing 铜杯
取得条件：使用魔法师一命不死回复30个队友的体力。
奖杯说明：推荐玩家选择后期兵力众多的关卡，故意不去完成任务，让队友和敌人拼杀，等队友头上冒出绿色加号后，前去回复，累计回复30次即可。

Flame of Anor 铜杯
取得条件：使用魔法师的火魔法一命不死累计烧死100个敌人
奖杯说明：推荐玩家选择Rise of Sauron战役中的Minas Tirith关卡，此关卡的最后一个任务是烧毁圣树，在圣树所在的区域里有大量敌兵，并且是源源不断出现的，不要去烧毁圣树，使用魔法师在这里慢慢刷吧。注意不要变成Saruman，Saruman的火魔法是不计算这个杀人数内的。

Mithril Armor 铜杯
取得条件：一命不死完成一个关卡
奖杯说明：建议玩家选择Helm's Deep关卡（War of the Ring战役），在这个关卡内达成奖杯条件非常容易。

Fellowship of the Ring 铜杯
取得条件：双人合作完成一个关卡
奖杯说明：选择Multiplayer中的Splitscreen可以双人分屏游戏，地图建议选择War of the ring中的Pelennor Fields关卡，游戏开始后，把2P手柄放一边，一个人去完成这个关卡即可获得奖杯。

[○ 联机类奖杯]

Blademaster 银杯
取得条件：使用战士在一场任意模式的在线排名赛中杀死25名玩家
奖杯说明：推荐在“Conquest”模式中完成，让好友选择防御力最低的弓箭手，比赛开始后冲到好友的重生点，杀死好友25次即可。

Marksman 银杯
取得条件：使用弓箭手在一场任意模式的在线排名赛中以爆头方式杀死25名玩家
奖杯说明：方法同“Blademaster”奖杯，只不过这次换成了弓箭手。

Assassin 银杯
取得条件：使用刺客在一场任意模式的线排名赛中暗杀10名玩家
奖杯说明：详见“A Red Sun Rises”奖杯说明。



A Storm is Coming
银杯

取得条件：使用魔法师的雷魔法在一场任意模式的在线排名赛中杀死15名玩家

奖杯说明：方法同"Blademaster"奖杯，只不过这次换成了魔法师，按下"R2"即可使用雷魔法。

Ride to Ruin
银杯

取得条件：在一场在线排名"Conquest"比赛中累计占领10个据点

奖杯说明：这回必须是在"Conquest"模式中完成了，和好友找2个距离比较近的据点，互相交换着占领这2个据点，很快就可以拿到。注意不要有人去占领第3个据点，一但在据点占领数上领先，便会开始得分，分数达到比赛获胜要求后，比赛便会提前结束。

A Red Sun Rises
银杯

取得条件：在一场在线排名"Team Deathmatch"比赛中杀死30名玩家

奖杯说明：联机奖杯中最为恶心的一个，要求在"Team Deathmatch"模式下完成，杀30人所需时间很长，如果期间有老外进来捣乱的话，几乎不可能完成。之所以建议"Assassin"奖杯一同获得，这是因为刺客的暗杀技能对任何人都是一击必杀的，用来杀30人速度最快，效率最高。

Rings of Power
银杯

取得条件：在一场在线排名"Capture the Ring"比赛中夺取3枚戒指

奖杯说明：详见"I Will Take It"奖杯说明。

I Will Take It
银杯

取得条件：在一场在线排名"Capture the Ring"比赛中使用Frodo夺取1枚戒指

奖杯说明：要求在"Capture the Ring"模式下完成，在此模式下将2枚戒指送回据点即可变成相应势力的英雄。首先Frodo只会在"The Shire"地图中作为人类英雄出现，所以我们先要知道"The Shire"地图的出现方法，游戏地图是按照Mount Doom，Minas Tirith Top，Pelennor Fields，Mines of Moria，Rivendale，Minas Morgul，The Shire的顺序依次循环出现；比如进入游戏后的游戏地图是Pelennor Fields，也就是说要依次完成Pelennor Fields—Minas Morgul的比赛后，The Shire地图的比赛才会出现。在The Shire地图中选择人类一方，并将2枚戒指送回据点后即可变成Frodo，使用Frodo将最后1枚戒指送回据点后即可同时获得"Rings of Power"及"I Will Take It"这两个奖杯。

Lord of the Nine Riders
银杯

取得条件：使用Witch King在一场任意模式的在线排名赛中杀死10名玩家

奖杯说明：推荐在"Capture the Ring"模式下完成，目前已确认Witch King会在Pelennor Fields，Minas Morgul，The Shire三个地图中作为魔族英雄出现，选择魔族并将2枚戒指送回据点后即可变成Witch King，让好友选择防御力最低的弓箭手，冲到好友的重生点，杀死好友10次即可。

Storm and the Lightning
银杯

取得条件：在一场任意模式的在线排名赛中自己所在的队伍获胜，并且在队伍中获得最高分

奖杯说明：不用刻意去刷，因为在拿在线奖杯的过程中，必定会有老外进来捣乱，不管老外选择加入哪一方，只要在之前比赛中，获得了一定的分数，直至比赛结束，老外都没什么机会超过你。

You Have My Axe
银杯

取得条件：使用Gimli在一场在线"Team Deathmatch"比赛中杀死20名玩家

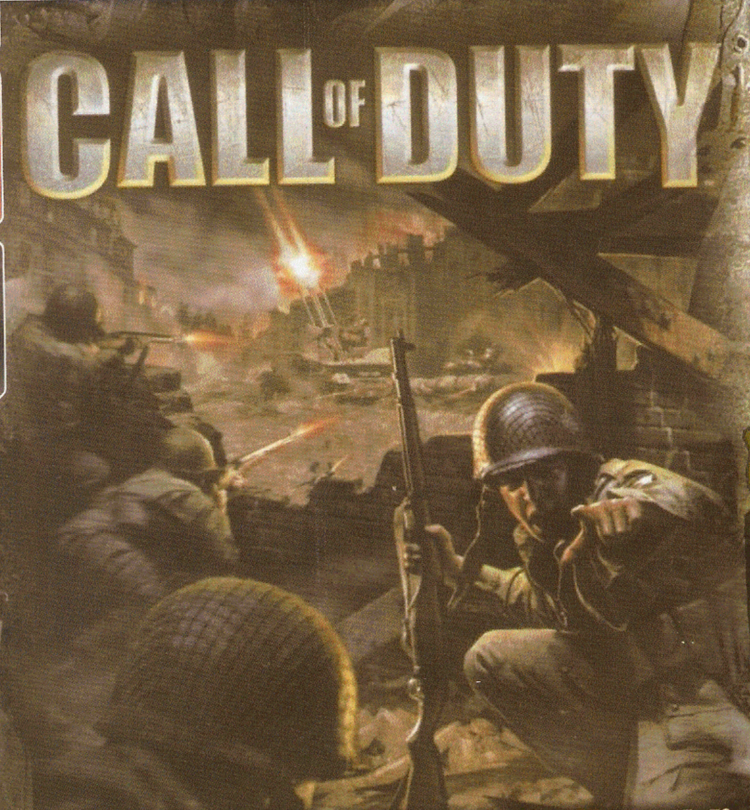
奖杯说明：详见"You Have My Bow"奖杯说明

You Have My Bow
银杯

取得条件：使用Legolas在一场在线"Team Deathmatch"比赛中杀死20名玩家

奖杯说明：终于可以不用在官方的房间刷奖杯了，也就意味着不会有老外再来打扰。和好友建立一个房间，比赛模式设置为"Hero Team Deathmatch"，地图为"Mount Doom"，杀人数上限设置到最大，然后就轮流用Gimli和Legolas来获得奖杯吧。





使命召唤初代演绎经典二战 再次踏上粉碎法西斯的征途

文 CHN—SharkFY 编 胜负师 美编 木仙

使命召唤 经典版	Activision	主视角射击
PS3 Call of Duty Classic		美版
2009年1月13日	1人	14.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	38	铜杯	26	银杯	6	金杯	5	白金	1	奖杯难度	C

对于喜欢FPS的玩家肯定会知道大名鼎鼎的"《使命召唤》系列"，出色的关卡设计，精致的枪械建模，丰富的武器种类，极其出色的手感，这些都被玩家所称道，系列从4代开始更是走上了FPS游戏类型的最前沿。随着《现代战争2》的发售，PSN上也出现了1代的重制版本，这回让我们再次走上二战的战场，体验那些经典战役。游戏中的场景取材自很多电影大片，比如《兵临城下》等，将经典的历史镜头在游戏中再现，让更多的玩家从游戏中体会到战场的残酷和惨烈。

经典的召唤

虽然是款下载游戏，《使命召唤经典版》却有38个奖杯，并有白金奖杯的设置。其中32个为通关奖杯，一共25关加1关训练关，在体验完每一关之后既可拿到一个。还有3个通关奖杯，分别是用3种难度通关，不过用最高难度通关后，2个低难度奖杯是不会解开的，也就是说要通关3遍。还有要注意的是这个游戏有一个比较严重的奖杯BUG，不过几率比较低。笔者遇到情况的是，每关通关后却不出本关的奖杯，初步判定是因为上来来回刷第2关来拿后面5个有条件的过关奖杯所导致。所以建议后面5个奖杯可以最后再拿。如果遇到打完一关后却不出本关通关奖杯的话，读取该关卡上一关一开始的存档重新打就行了。抛开奖杯BUG来说，这个游戏基本属于奖杯神作。

Dutiful Soldier
白金

取得条件：取得所有奖杯

Cherry
铜杯

取得条件：完成训练关

First In-Last Out
铜杯
取得条件:完成第 1 关

Hot LZ
铜杯
取得条件:完成第 2 关

Longest Day
铜杯
取得条件:完成第 3 关

Operation Overlord
铜杯
取得条件:完成第 4 关

Winter's Hero
铜杯
取得条件:完成第 5 关

High Hopes
铜杯
取得条件:完成第 6 关

Exfil
铜杯
取得条件:完成第 7 关

The Recce
铜杯
取得条件:完成第 8 关

Peagasus
铜杯
取得条件:完成第 9 关

Dambusters
铜杯
取得条件:完成第 10 关

Lorry Escape
铜杯
取得条件:完成第 11 关

Wheels Up
铜杯
取得条件:完成第 12 关

Dam the Tallboyz
铜杯
取得条件:完成第 13 关

Cold Day in Russia
铜杯
取得条件:完成第 14 关

Meat Grinder
铜杯
取得条件:完成第 15 关

Death Tracks
铜杯
取得条件:完成第 16 关

Sewer Rats
铜杯
取得条件:完成第 17 关

Ring the Tank
铜杯
取得条件:完成第 18 关

The Worker's War
铜杯
取得条件:完成第 19 关

The People's Battle
铜杯
取得条件:完成第 20 关

Steel on Target
铜杯
取得条件:完成第 21 关

Glorious Liberation
铜杯
取得条件:完成第 22 关

Old Glory
银杯
取得条件:完成美军任务(第 1–7 关)

Union Jack
银杯
取得条件:完成英军任务(第 8–13 关)

Victory Banner
银杯
取得条件:完成俄军任务(第 14 关 –18 关)

Tank Breaker
铜杯
取得条件:完成第 23 关

Rocket's Red Glare
铜杯
取得条件:完成第 24 关

Flag Over Reichstag
铜杯
取得条件:完成第 25 关

War Hero
金杯
取得条件:老兵(Veteran) 难度通关

Hard Charger
金杯
取得条件:困难难度(Hardened) 通关

Veteran
银杯
取得条件:普通(Regular) 难度通关
奖杯说明:以上 3 个奖杯是 3 种难度过关奖杯, 不过用老兵通关后, 两个低难度奖杯是不会解开的, 也就是说要通关 3 遍。

Survivor
银杯
取得条件:完成一关没有死亡或读取过存储点
奖杯说明:这个奖杯可以受到一点伤, 只要不死就行了。推荐第 1 关或 21 关坦克战, 都是跟在队友后面走。

Bulletproof
金杯
取得条件:无伤完成一关
奖杯说明:推荐第 1 关或 21 关坦克战, 都是跟在队友后面走就行了。

Pea Shooter
银杯
取得条件:完成一关仅用手枪不能有近身攻击
奖杯说明:推荐第 1 关, 流程短。

Golden Club
金杯
取得条件:完成一关只用近身攻击(按 R3)
奖杯说明:推荐第 1 关, 空降下来后, 树边撒尿的敌人和碉堡里的 2 个玩棋的敌人可以很轻松用近身攻击干掉, 之后会大规模空降己方部队, 跟在后面走, 可以不开枪过关。

Gunslinger
金杯
取得条件:在 1 关内用手枪、步枪、冲锋枪、手雷杀死至少 1 个敌人并且没有受到一点伤害
奖杯说明:推荐第 1 关, 空降下来后, 用手枪杀死在撒尿的敌人, 碉堡里的 2 个玩棋的敌人可以用手雷秒掉, 之后就会大规模空降己方部队, 跟着走, 换成步枪和机关枪, 一会就过关了。没把握选简单难度进行。

老兵难度重难点解析

《使命召唤》一代的老兵难度是系列里最难的, 首先血量是按血格计算, 不是休息休息就能恢复的。在普通难度, 杀死敌人或到达一个据点会给你大量的补血药, 而老兵难度没有补给, 也就说你要用 1 条血量去完成整个关卡。还有一个要知道的是每过一个区域或完成一个小任务时会自动存档, 但如果你血量低于 50% 就不会给你保存, 所以大家在流程中尽量保持血量高于 50%。另外建议大家在老兵流程中最好蹲着移动, 这样可以降低被子弹击中的几率。大家在看每关攻略的时候最好先注意一下"提示"部分。

第 9 关

这一关是保护大桥, 上来先是过桥进行防卫, 只要趴下进行攻击就不会被打中。不一会就会有命令让玩家立即撤回到桥的另一侧, 用岗亭中的机枪进行掩护。之后会有 5 分钟保卫战, 不要做任何事, 还是趴在之前有机枪的岗亭中, 等 5 分钟吧, 什么都不要干! 5 分钟过后小心地出来, 把剩下的敌人干掉, 慢慢移动到碉堡前就 OK 了。

提示:最后 5 分钟时, 接到摧毁坦克的命令后, 不要跑到河岸上操纵 88 炮向坦克射击, 只需躲进桥边的岗亭中等待即可。不会有敌人进入岗亭中的。

第 10 关

这关是潜入德军的大型水坝, 摧毁防空炮。大坝上面一字排开安置了六门防空火炮, 轻松解决之后, 就要进入大坝里面, 开始要走电梯到下面(只要遇到电梯按下开关之后最好蹲着或趴下)。大坝的核心敌人数量不多, 一定要保持满血或高于 50% 血量到达底部。大坝内部难点: 如【图 1】到达这个地方往前走几步, 右上角和前面的门口会各出来一个敌人, 建议往前走几步然后退回柱子后面一个一个射杀, 要重复 2 次。走出大坝, 来到发电机处安置四枚高爆炸弹的房间, 要注意房间应该有 4 人, 不要随便就冲过去安炸弹。之后再把底部的三门防空火炮全部炸掉, 然后按原路返回上到大坝上面, 接应的卡车也开了过来。

提示:(1) 转弯时多投两枚手榴弹, 此关手榴弹充足。(2) 将一开始给的司登冲锋枪换成 MP40, 原因是此关司登冲锋枪子弹根本不够用, 且威力也不如 MP40, MP40 却到处都是。


【图 1】

第13关

一开始随上尉一起达到德军军舰里面的军火库，打死守卫的2个人后，德军已经被惊动了，拿起军火库里的武器，快速在敌舰的动力设备上安置了四枚高爆炸弹，按原路撤回。上到甲板时体力最好是满血或高于80%，此时敌人会冲过来，建议躲在【图2】的位置，慢慢解决外面冲过来的敌人，注意敌人人数不少，不要轻易出去，解决得差不多的话，出去的时候要注意头上很高的位置有个狙击手，如【图3】。之后是进入军舰的指挥塔，不用管其他的，一直走楼梯上楼，在3层将防空电子雷达设备全部炸掉，再上一层去拿文件，建议往楼梯上面扔个手雷。拿到文件后会有保存，然后往两边看，有两个露天的台子，进去往下看，把下面的敌人干掉，这样为撤退做好准备，之后就一直下楼跑回开始来的小艇上。

提示：这关主要用冲锋枪和手榴弹，毕竟都是近战。


【图2】


【图3】

第14关

这一关游戏完全真实再现了电影大片《兵临城下》，战争场面被制作人烘托到最高境界，堪称FPS游戏中的经典关卡。这关流程很短，目的地就在眼前但寸步难行。上岸后排队领枪和子弹，主角就给了5发子弹，然后跟着队友一起冲，往前走几步就被炮弹给炸懵了，但这时候是无敌的，快速站起来，利用这个无敌时间，往【图4】中间有小车的地方冲，无敌时间也正好能到小车，然后快速冲到小车前面的断壁后，这时会遇到一个老兵，(难道是瓦西里?)后面就按老兵的指示很容易就过关了。


【图4】

第15关

红场，经典的场景，是不是又让你想起了《兵临城下》。这关要注意的就是上楼拿狙击枪后，不是让你打普通兵，而是打后面的指挥官，一共有4个，擒贼先擒王。

第18关

这一关也是游戏中比较经典的关卡，原型是根据前苏联的一个士兵真实的故事改编而成。这关也被公认是《使命召唤》一代老兵难度的最难关卡。开始队友帮你吸引出狙击手，干掉之后来到楼前，把楼前抵抗的敌人解决后会自动保存，之后就是占楼了，把狙击枪换成MP40和MP44冲锋枪，之后都是近战。最好的打法就是从1层的右边进入，然后直接从【图5】所示的地方冲到2楼，冲上去时会有1个敌人和你迎面过来，杀之，然后就躲在你冲上去的房间内，你的队友就会瞬间冲上2层，你只要按着SELECT看着任务板上还差几个楼层的数目从6到5到4，到4的时候原路下楼来到这个屋子的右侧面，如【图6】进入地下室，因为你的队友大部分又回到1层这样会分散地下1层三个敌人的注意力，很轻松就解决了。之后再次原路回到2楼，把2楼剩下的几个敌人解决，任务表就会显示还差2楼，然后来到2楼通往3楼的楼梯把你所有的手雷都扔到楼上，技术好点可以往屋子里面扔一些，可能就把3楼的敌人都秒了。(注意！敌人可能会捡起你的手雷扔回来)这下还差最后1楼，来到【图7】位置利用这个洞往最后1层扔手雷吧，然后从后面的木板上到第6层，剩下的敌人基本上队友就能帮你解决。接下来的任务就是用反坦克枪干掉两辆坦克，干掉之后就是地狱般的4分钟，这时候换上的MP40和MP44冲锋枪就起作用了，来到3楼【图8】的位置，趴下找好位置正好瞄准1楼的楼梯，在【图9】处苦守4分钟吧。只要掌握好换子弹的时机，敌人永远也上不来，在2分钟的时候会有自动保存。记住在4分钟结束后，还要继续趴着，因为敌人还会继续冲上来，直到看到一大堆绿点接近自己时，再起身下楼，本关就此结束。


【图5】


【图6】

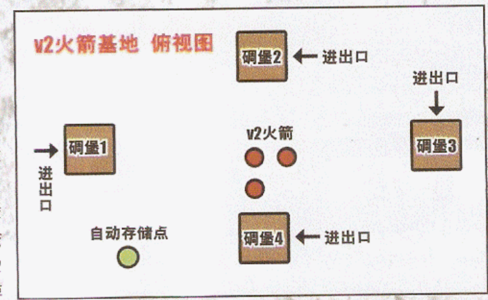

【图7】


【图8】


【图9】

第24关

初期跟着同伴一起把两个防空炮炸掉，同伴可以帮你吸引敌人，这时候你用狙击枪快速干掉敌人，没什么难度但一定要注意隐蔽。在干掉第2个防空炮往前走，当你的队友和你说话的时候，左边山坡的碉堡里面会出来很多敌人，要注意提前隐蔽。来到埋伏点，和早已埋伏好的同伴汇合，并干掉两辆卡车。干掉卡车之后，不用和队友一起往公路右边的丛林走，直接沿公路到达V2火箭发射台，这样可以跳过一段战斗。到达V2发射台，这时有自动存档，不过一直到打开V2火箭开关处都不会有存档了。任务是到地下打开V2火箭的开关，因为地形的关系，三个V2火箭被4个碉堡重重围住，不能轻易乱冲，而我们的目标就是进入【图10】准心所指的碉堡2，最佳打法就是先从左边绕到碉堡1后面，里面就一个机枪手，干掉后，拿起机枪，这时机枪正对面会出来大批敌人，你就扫射吧，然后继续绕到碉堡2左侧如【图11】所示的位置，这个碉堡上面有大量的雪覆盖，所以不用经过碉堡正面，直接从上面通过，之后会看到地道通往碉堡2和4的内部，先不要进入碉堡2的内部，而是进入【图12】准心左边的通道，小心通道一拐弯就有两个敌人迎面而来，之后不要动，瞄着碉堡4的门口【图13】位置，那里会再出来3个敌人，灭之！之后进入这个碉堡，里面只有两个敌人了，解决之后，原路返回来到【图12】所指的右边，瞄准对面的碉堡4出口，如【图14】碉堡4会上来大量的敌人。全部干掉后可安心进入碉堡2，不用担心敌人从背后偷袭，笔者一开始直接就进入碉堡2，不知道被莫名其妙地干掉多少回！进入碉堡2后只要一心把挡路的敌人干掉就行了，【图15】准心所指的位置有一个机枪手，如果打死他，你身后和左右通道，都会出现敌人，千万不要打死他！到地下打开开关之后会有一个保存点，上来别忘了干掉之前的机枪手，干掉之后要注意一下自己的后面还有左右2个通道都会出现敌人。之后就没有敌人了，在3枚V2火箭上安好炸弹后撤退，本关结束。




【图10】


【图11】


【图12】


【图13】


【图14】


【图15】

提示：这关的重点在于进入地下开启V2火箭的开关，因为中途没有自动存储点，所以要1条命直达地下，有一定难度，熟悉敌人的固定位置之后，还是比较简单的，建议本关开始最好把手上的冲锋枪换成德军的MP44，同时多捡点MP44的子弹对后期进入地下有帮助。

第25关

最后一关是苏军冲进德国国会大楼，在大楼楼顶插上旗子，和《使命召唤5》最后一关一样，不过惟一不同的是，一代最后1关流程很短，没什么难度，国会大楼内部也没有什么东西，可以直接冲上楼顶，至此游戏通关。

文 3.2 编 胜负师 美编 木仙

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TURTLES IN TIME RE-SHELLED

四只海龟穿越时空 一命通关考验耐心

忍者神龟 时空战士重制版	Ubisoft	动作
PS3	TMNT：Turtles in Time Re-Shelled	美版
	2009年9月9日 / 1～4人	9.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	12	铜杯	7	银杯	4	金杯	1	白金	0	奖杯难度	C

提起"忍者神龟"这个名字，在国内可谓是家喻户晓，4只可爱的小海龟神勇无比，笔者小时候经常和朋友争论究竟谁最厉害。2009年是"忍者神龟"的25周年纪念，育碧为我们带来了1991年街机版《忍者神龟 时空战士》的复刻版在保持了系列一惯夸张搞笑的游戏风格，画面改以3D方式重新制作，并且支持四人联机合作（大赞！），使得众多老玩家感动不已。由于是PSN游戏，所以通过与好朋友合购就能一起分享和重温童年时的快乐时光，何乐而不为呢？

[忍者无惧]

除了生存模式一命通关的奖杯，其余奖杯都很简单，很多奖杯在第一关中就可以拿到。建议玩家先将用4只小海龟分别通关的金杯拿到，可以是三遍EASY一遍NOMAL，这样既可以获得相应的奖杯，又可以对游戏的流程、BOSS的攻击方式、NOMAL难度都有了一定了解，为生存模式一命通关打好基础。NOMAL难度与EASY难度相比，BOSS战变化不大，还是那些招式，只是攻击力稍许提高，基本打法就是攻击BOSS两三下就跑开，千万不要贪多，等BOSS出招后再冲上去打个两三下，如此反复几乎可以不费血把BOSS活活揍死。至于前面的杂兵战，倒是对玩家横版过关游戏水平要求很高，否则连BOSS战都见不到。要在NOMAL难度一命通关，耐心是很重要的，一切杂兵都可以慢慢磨，尽量少犯错，失败了拍拍大腿重新来过吧，在我看来能坚持到了BOSS战，这一关就等于已经过了。当经过不断努力获得这个奖杯时，会有相当大的满足感。

The Inflatable Reptilian Hero（铜杯）

取得条件：被铁球压扁一次

奖杯说明：第一关中就有多个大铁球机关，故意被铁球压扁一次即可获得。

Seen My Bones?（银杯）

取得条件：被激光武器击中一次

奖杯说明：第一关后期，会有一个巨型机器人爬上大桥，故意被他眼部发射出的激光击中一次即可获得。

Invincible（铜杯）

取得条件：不吃道具完成一关

奖杯说明：用简单难度来打第一关，只要小心路上别吃到披萨饼就行了，还是非常简单的。

Turtle Tantrum!（铜杯）

取得条件：使用一个爆炸物同时炸死5个敌人

奖杯说明：推荐在第二关完成，但是要选择最高难度，因为最高难度下的敌人数量非常多。在第二关开始后不久，有一个会爆炸的油桶，等敌人比较集中的时候引爆，一次炸5个绝对不是问题。

Slow as a Turtle（铜杯）

取得条件：在3分钟内完成一个关卡

奖杯说明：用简单难度来打第一关，避免不必要的战斗往前冲，等冲到版边后，要干掉部分敌人才能继续前进。BOSS战只要掌握了他的行动规律非常好打，3分钟内过关并不难。

Lean, Green and Mean（铜杯）

取得条件：获得8000分

奖杯说明：在NOMAL难度下通关一次，肯定可以拿到，EASY难度通关的话不够8000分。

Toe Be or Not Toe Be?（银杯）

取得条件：在第三关中躲避所有的机关

奖杯说明：关卡内升降的栅栏对奖杯没有影响，被打中了也不要紧，只需要躲避水雷，还要注意烦人的杂兵，靠近屏幕最上方或最下方比较安全，这样每次只需跳起躲避一个水雷就行了。由于水雷出现的顺序是固定的，所以多试几次熟悉关卡后，肯定可以通过。

Ice, Ice, Turtle（银杯）

取得条件：在第八关中躲避所有冰冻机关

奖杯说明：冰冻机关是有规律的，走在刚发动过的机关上是最安全的，可以一直跟着发动过的机关走；建议在踏上机关前尽量多引出几个杂兵消灭掉，这样在踏上冰冻机关后就不会有杂兵上前捣乱了。

Staying Alive（铜杯）

取得条件：一命不死击败最终BOSS

奖杯说明：在游戏通关后可以直接选关打最终BOSS，没有难度要求，本作所有的BOSS战都是有规律可循的，熟悉了BOSS的套路后几乎不怎么费血，而且最终BOSS处有两个加血的披萨饼，所以要不死亡的击败最终BOSS还是很简单的。注意BOSS跳到空中发射子弹的那一招，被打中会变成小海龟，一击死！当然，这招也很容易躲过去。

Turtle Power（银杯）

取得条件：在NOMAL难度下通关一次

奖杯说明：游戏支持无限接关，所以只要一直打下去肯定可以通关，还可以顺便把8000分的奖杯拿了。

I Will Survive（银杯）

取得条件：在生存模式（Survival Mode）下以NOMAL难度通关

奖杯说明：本作中最难的一个奖杯，相当考验玩家横版过关的游戏水平，在生存模式下只有一条命，死了就只能从头来过。前期关卡可能还体现不出难度，到了后期关卡，大批大批的杂兵会给玩家很大的压力。建议玩家在挑战这个奖杯时，尽量多使用特殊技（△键），特殊技攻击范围大，能把一般的敌人击倒，□△的二连击非常实用，推荐角色是拿双刀的Leonardo，他的特殊技最好用。另外还要多上下变线，牵着敌人走，让主动权掌握在自己手中，到了BOSS战后不要心急，还是那句话，摸清BOSS的行动规律后，比杂兵还简单。

Heroes in a Half Shell（金杯）

取得条件：使用4个小海龟分别通关一次

奖杯说明：没有难度要求，但必须是自己使用4个小海龟分别通关一次，双打时由2P控制的角色是不算的，也就是说至少要通四遍。还好本作的流程不长，半个多小时就能通关一次。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

文 胜负师 美编 忽悠悠

Hasbro FAMILY GAME NIGHT

《孩之宝家庭游戏之夜》是一款美服的PSN游戏，它以39.99美元高价破了PSN游戏的定价纪录，当然，游戏有白金奖杯那是必然的，对于喜欢合购的玩家来说，一个人8美元也就不会对较高的价格有过多的敏感了。本作收录了7款玩具大厂孩之宝出品的桌面游戏，这些游戏都由自实物产品，均属于孩童时代的那种"不插电"的娱乐方式，以电视游戏的形式推出，感觉既复古又新鲜。其中两款没有对应的奖杯，而其他5款游戏的奖杯设置也十分简单，在了解游戏规则之后，8小时以内拿齐奖杯应该不成问题，可算是标准的奖杯神作。不过这个游戏也因为"Changing Rooms"这个诡异的奖杯而成为很多玩家的怨念，如果你追求白金，追求100%，请看最后一部分关于这个奖杯的说明。对于国内的大部分玩家来说，本作基本属于"白金警示游戏"，完美主义者请退散。

孩之宝家庭游戏之夜	EA	桌面棋牌
PS3 Hasbro Family Game Night		美版
2009年10月23日	1～4人	39.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数 30 | 铜杯 12 | 银杯 11 | 金杯 6 | 白金 1 | 奖杯难度 D

轻松休闲 趣味桌面游戏 双手互搏 奖杯老少皆宜

双手互搏大作战



所谓双手互搏，就是自己和自己进行比赛，只要保证1P胜利，就能开启奖杯，而且大部分情况下只需要一个手柄。具体设定是在主菜单中选ADD PLAYER，再选GUEST，这样就会出现两个玩家，1P手柄按两次○键，就是单人用一个手柄双打，1P手柄按○键，然后2P手柄按×键，这样就是单人用两个手柄双打，仅有字谜游戏BOGGLE需要双手柄，其他奖杯一个手柄就OK了。用这种设置方法，最多可以一人控制4个玩家。需要指出的是，本作的奖杯难度很低，但白金难度对于国内玩家来说非常高，因为你必须找到一台美版PS3，在上面建好自己的账号，去取得"Changing Rooms"奖杯，要不然，奖杯进度只能停留在98%。如果你对此并不在意，而且也喜欢家庭桌面游戏，那么购买这样一款游戏还是值得的。

Games Master 白金
取得条件：取得除此之外的所有奖杯

Beginners Luck 铜杯
取得条件：第一回合就有炮弹命中对手

Destroyed 铜杯
取得条件：在击沉对手的其他船之前率先击沉驱逐舰
奖杯说明：所谓驱逐舰就是只有2格的最小的战舰。

Iron Bottom Sound 银杯
取得条件：Salvo模式在4回合之内击沉对手所有的战舰

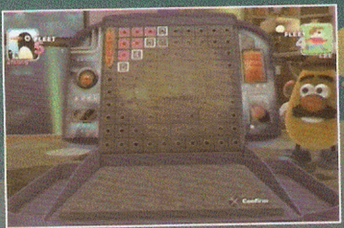
Make Every Shot Count 银杯
取得条件：在不损失战舰的情况下击沉对手一艘3格以上的船
奖杯说明：以上4个奖杯可以在一局比赛里全部取得。按照"奖杯要点"中所说的，设计好双打，把2P的船摆成一堆，在最先干掉2格小战舰的情况完成比赛，一分钟左右就能获得4个奖杯。

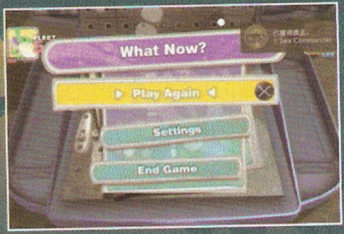
Sea Commander 金杯
取得条件：赢20场BATTLESHIP的比赛
奖杯说明：一人双打，半小时左右便可完成20场比赛。

BATTLESHIP

游戏规则： 对战型的桌面游戏。双方各有五艘战舰，大小分别为5格、4格、3格、3格、2格，可以放在10×10格的旗盘里。战舰可以横放也可以竖放，双方玩家是看不到对手如何摆放战舰的，只能在同为10×10的雷达上轮流攻击相应的点，如果正好命中船只，船就会受伤，在雷达上会显现出来。把船所在的格子全部命中，船就会被击沉。率先把对手的船全部击沉者，便是游戏的胜利者。

奖杯要点： 由于这是一款运气成分比较高的游戏，节奏也比较慢，普通打法很费时。所以我们可以用一个手柄进行2人对战，把2P的船放成一排，不断让1P获胜就行了。游戏模式方面请选择Salvo，这种模式每回合可以发射与自己船只数量相当的炮弹，也就是最多一次5发，可大大缩短每局比赛的时间。





BOGGLE

游戏规则： 一款拼单词游戏。16个六面体每一面都有一个英文字母，它们被放在一个4×4的方盒里，游戏开始时，推摇杆晃动盒子，字母就会随机组合，玩家可横、竖、斜连接字母，拼出英文单词。每个格子里的字母只能用一次，自己或对手已经拼出的单词不能重复拼写，单词越长，得分也就越高。

奖杯要点： 不擅长英语的玩家不必担心，这个游戏只要认得英文字母就能拿齐相关奖杯。原因是这个游戏的Word Hunt模式是有单词提示的，只要按着提示去拼就行了。为了加快游戏速度，请按表格的内容进行设置后，再以一人双打的方式进入游戏。注意，此游戏的双打要用两个手柄，但实际操作时，2P手柄可以放在一边。

项目	设定
Advanced Controls	No
Portal Cubes	Yes
Panic Flip	No
Auto-Rotate	Yes
Rounds	1
Round Time	0：30

Boggle Beginner 铜杯
取得条件：赢得一场BOGGLE的比赛

I Call Fives 铜杯
取得条件：在一场比赛中在只拼写5个字母组成的单词

Portal Pro
银杯

取得条件：在打开Portal Cubes选项的情况下赢10场BOGGLE的比赛

奖杯说明：按照“奖杯要点”中提示去设定，就能在赢10场皆宜之后取得应奖杯。

The Mighy 8
银杯

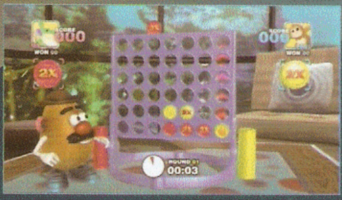
取得条件：在比赛中拼出一个由8个字母组成的单词

奖杯说明：由于这个游戏要玩50场比赛，在此期间遇到一个8个字母组成的单词几乎是必然的。玩家只要注意右侧提示单词中最靠上的那个，这是提示中最长的单词，照此输入即可。

Mind Boggling
金杯

取得条件：赢50场BOGGLE的多人对战

奖杯说明：设定了1局定胜负和每局30秒之后，外加2P手柄放在一边，实际上是没有对手的，随便拼出一个单词就能取得胜利。因此，赢50场对于玩家来说花不了一个小时。了。用这种方法，1分钟赢一局，不到5分钟就能搞定这个看似还有点难度的奖杯。



Connect 4 Master
金杯

取得条件：赢50场CONNECT 4的比赛

奖杯说明：在完成单人连赢4局的奖杯之后，重新将游戏调整为一个手柄双打，按照奖杯要点中的设定进行游戏，一直让1P获胜就行了。这个游戏的节奏不快，所以50场比赛一般要花一个小时。

CONNECT 4

游戏规则：两人对战型的游戏，类似于五子棋，但又有下落消除型益智游戏的特点。棋盘的大小为横七竖六共42格，棋子是由上方放入，落下后会叠放在一起，双方一人持红棋一人持黄棋，需要让自己的棋子尽量连成一线，横、竖、斜均可，超过4个就可以消除并得分，最先达到规定分数者便是游戏的胜者。

奖杯要点：这个游戏有些单调，好在有Power Chips模式，这种玩法要有趣得多，而且也有相关的奖杯，所以这个游戏可以一直玩这个模式，直至取得全部奖杯。Power Chips模式中有五种特殊棋子，画有“2×”图案的棋子可让消除棋子时的得分加倍，如果有两个这样的棋子得分就是4倍，三个就是8倍；画有向下箭头的棋子可以把所放置的这一列最下方的一个棋子压出棋盘；画有一只手的棋子可以让对手在这一回合不能往这一列放置棋子；画有一个秤砣的棋子能把一列的棋子全部压出棋盘，但对秤砣棋子无效；画有爆炸图案的棋子可以消除周围9格的所有棋子，但对秤砣棋子无效。了解了特殊棋子的功能，还要注意各项目的设定，以确保快速完成50场比赛。

项目	设定
AI Difficulty	Novice
Column Drop	No
Drop Clock	Disabled
Rounds	1
Score Limit	20
Time Limit	1:00

SORRY!

游戏规则：这是一款与飞行棋有些类似的游戏，支持2至4人进行游戏。游戏规定相对复杂，每人有四颗棋子，最先让棋子全部进入同色终点的玩家就是胜者。棋子会根据玩家手中的卡片来行动，每人手中固定有五张卡片，用掉一张就会补充一张。点数卡片有1～12，点数决定移动步数，除此之外，不少卡片有特殊功能，其中1可以让棋子从起点走出来；2与1相同，并具有在一回合里再动一次的效果；4可以向反方向走，比如由起点反向走四格，可以很快进入终点前的安全通道；7可以自由选择走一到七步，如果没有走满七步，剩下的步数由另一个棋子来走完；10可以向后退一步；11可以与对手的任意棋子交换位置。另外还有6种特殊卡牌，其中Sorry！是将自己起点内的棋子与对手的棋子交换位置，对手的棋子被打回起点；Freedom是让所有玩家的一个棋子从起点出来；Wipeout是把所有玩家走得最远的棋子打回起点；Sidesweep是让棋子走到下一个拐角处，而一路上的其他棋子全部被撞回起点；Steal是可以抽取其他玩家的一张卡片；All Change是换掉手里所有的牌。

奖杯要点：SORRY！的单局比赛是所有游戏里耗时最长的，虽然只需要赢五场，但因为有些特别条件的奖杯，所以有几个奖杯是不能用一人双打的方式来解决的。如果运气好的话，在一局四人游戏之后，可以取得4个奖杯，再以一人双打来赢下剩余的四场，这样才能更加节省时间。一人双打需要把AI PLAYERS设为0。

Power Chip Collector
铜杯

取得条件：赢一场CONNECT 4的比赛并使用过所有类型的特殊棋子

奖杯说明：刚才已经说过了，在Power Chips模式中有五种特殊棋子，在一局里全部都使用过，那可以一人一手柄打双打，然后把Score Limit设定改为50分，Time Limit设为None，这样基本可以确保在一局内使用全部特殊棋子，最后让1P胜利即可。



Cleverly Connected
银杯

取得条件：赢10场CONNECT 4的比赛

Grid Lock
铜杯

取得条件：达成一场平局并将棋盘里所有的格子都填满

奖杯说明：非常简单。用一个手柄打双打，选Original模式，两个两个交替放置红棋子和黄棋子，让它们始终不能四个连成一线。如果还不知道怎么放，请看图示，最后摆成这个样子就OK了。

Perfection
银杯

取得条件：在CONNECT 4的单人比赛中连赢4局

奖杯说明：由于设定了1局定胜负，连赢4局其实就是连赢4场比赛。这是一个可以取巧的奖杯，按奖杯要点中的设置，我们完全可以在得分之前故意耗时间，等到最后一秒再把棋子放下得分，这样处于领先状态，而对手已经没有时间放棋子

Sorry! Starter
铜杯

取得条件：赢一场Sorry！的比赛

Friendly Competition
银杯

取得条件：赢五场Sorry！的比赛

Rainbow Dancing
银杯

取得条件：赢一场比赛至少把所有对手的棋子打回起点一次

奖杯说明：必须4人游戏时将三个对手的棋子均打回起点，才能在获胜后取得这一奖杯。事实上只要完成一场4人比赛，这个奖杯几乎不会遗漏。为了节省时间，最好是和下一个奖杯在一局比赛中取得。

All Out Offensive
银杯

取得条件：在一场比赛中把所有对手的棋子打回起点两次

奖杯说明：这个奖杯不要求获胜，但也需要4人比赛才可以获得。特殊卡片中Sorry！、Wipeout、Sidesweep都具有攻击性，可以好好利用，并计一下已经将对手的棋子打回去了几次。

Master of the Cards
金杯

取得条件：在一场比赛中使用过所有种类的特殊卡片

奖杯说明：这是SORRY！相关的五个奖杯中最重要的一个，只要比赛延续时间够长，肯定可以使用到所有特殊卡片，关键是要想办法在一场比赛中获得4个奖杯。我所采用的方法是一人控制两个玩家，剩余两个是电脑AI玩家，这样游戏节奏会快一些。如果想保险一些，还可以一人控制四个玩家一个手柄就够了，就是会浪费些时间。一控二时，1P专心过关，并确保将其他三个玩家的棋子打回起点两次，2P协助1P，并尽全力干扰另外两名玩家。另外，如果有1P没有使用过的特殊卡片，就留着不用，等1P拿到Steal卡后，就把特殊卡片抽过来，但事先要记一下该卡片的所在位置，这样就等于有两手卡片在为一

个目标服务，难度会大大降低。一控四就更简单了，全都给1P创造条件，只是在达成奖杯条件之前，1P不要赢得太快就行了。

SORRY! SLIDERS

游戏规则： 有些类似于冰壶的投掷型桌面游戏。用左右摇杆来控制推动棋子的力度，根据棋子停在中间圆形区域的位置得决定得分，最高5分，最低1分，棋子在滑道中、棋子摔倒、自己出界或被对手的棋子撞出界的话，均不得分。每一回合要依次投掷4枚棋子，比的并不是得分的高低，而是要让4颗棋子走入终点，起点和终点之间相差7格，得1分可走一格，但必需按分数从高到低依次移动，如果离终点有2格却得了3分，那么是不能移动的。谁最先让4个棋子均到达终点就是胜利者。

奖杯要点： 这款游戏虽然对应2至4人，对只求奖杯的话，一人双打，再花上一个小时，就能轻松取得所有相关奖杯。只是要注意按以下设置进行游戏。开启Battle Boxes后，圆形区域中会出现一些宝箱，用棋子撞击后，下一个棋子会有特殊能力，由于特殊能力中只有一项与奖杯有关，因此具体能力不再详细说明。

项目	设定
Turn Table	No
Battle Boxes	Yes
AI Players	0
AI Difficulty	Novice
KO Penalty	No

Fast Sliding 铜杯

取得条件： 在5分钟之内赢一场SORRY！SLIDERS的比赛

奖杯说明： 一人双打完成一场比赛一般情况下花不了5分钟。

Novice Slider 铜杯

取得条件： 赢一场SORRY！SLIDERS的比赛

Slider Shark 银杯

取得条件： 赢20场SORRY！SLIDERS的比赛

奖杯说明： 一人双打有一个问题，就是这个游戏的随机性比较强，正常情况下很难保证1P一定可以获胜。因此，在操控2P时，请将摇杆向右前方（左前方亦可）轻推一下，这样棋子就不会出滑道，自然也不会得分，1P则正常玩，这样一来就绝对不会出现2P抢了1P风头的情况。

Ice Man 银杯

取得条件： 使用10次Ice Pawn

奖杯说明： Ice Pawn是特殊能力的一种，棋子停在圆形区域后，棋子周围会结冰。由于宝箱里的特殊能力是随机的，所以只有一直打下去，直到拿够10个Ice Pawn。一般来说，在20场比赛中可以自然取得该奖杯，不必太刻意。

Slide Time 金杯

取得条件： SORRY！SLIDERS的游戏时间超过1小时。

奖杯说明： 按上面所说的方法，完成20场比赛也就花45分钟左右，之后就继续耗时间，直到奖杯弹出。

其他奖杯

Get Connected 铜杯

取得条件： 进行一次网络对战

奖杯说明： 这个游戏现在基本没有什么人上线对战了，所以最好是找朋友帮忙。当然，本作价格昂贵，一般都是采用合购形式来购买的，找合购的同伴上线对战一局30秒的拼字游戏就行了，胜负都无所谓，双方只要花上1分钟就能同时搞定这个奖杯。

Changing Rooms 铜杯

取得条件： 改变自己游戏房间的布置

奖杯说明： 这如果你的PS3是美版机，或你的朋友有美版PS3（按×键决定），那么这个奖杯只要按□键进入My Stuff菜单，再进入My Room选项，随便改一下房间布置，几秒钟就能获得。但是很不幸，国内绝大多数神机都是港版或日版（按○键决定），因为决定键不同的特殊原因，无论是按×键还是按○键都无法进入My Room，这个奖杯也就拿不到了。（游戏的其他功能不受键位不同的影响）

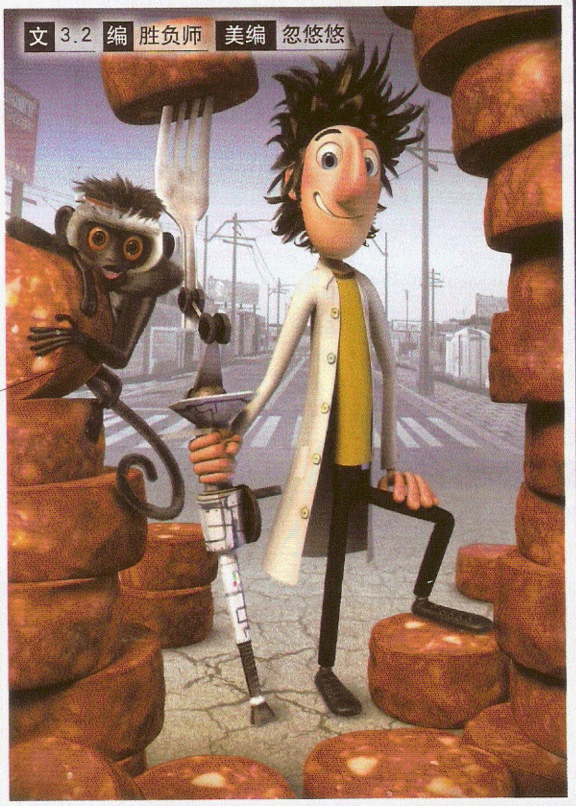
Professional Player 银杯

取得条件： 游戏总时间超过3小时

Professional Player 金杯

取得条件： 取得Connect 4、Boggle、Battleship、Sorry！和Sorry！Sliders五款游戏的所有奖杯

奖杯说明： 类似于白金的一个奖杯，如果没有美版机，拿不到白金，那么拿到这个金杯，就算是圆满了。



文 3.2 编 胜负师 美编 忽悠悠

天降美食，趣味动画再度改编 轻松白金，奖杯玩家不容错过

美食从天降	Ubisoft	平台动作
PS3 Cloudy With A Chance Of Meatballs		美版
2009年9月18日	1～2人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数 26 铜杯 6 银杯 14 金杯 5 白金 1 奖杯难度 D

很早就听说《美食从天降》是一款奖杯神作，相较于2009年众多由电影改编的游戏，《美食》作为一部趣味十分的动画电影，游戏也设计得轻松有趣，难度也非常低，只需要六七个小时就可以拿下白金奖杯。如果说同类型的《飞屋环游记》还会在最后的飞机关卡处让玩家小小地纠结一下，那么《美食》可以说是一款没有任何挫折感的奖杯神作，即使在关卡内死亡也不会有任何惩罚，它带给玩家的只有最单纯的游戏快乐，引用好友的一句话："我喜欢这样的游戏！"

饭前开胃菜

《美食》的奖杯非常简单，通关一次后即可取得绝大部分奖杯，所以玩家大可以先爽快地将游戏通关，再回过头来把其余的奖杯拿完。武器使用类和杀敌类的奖杯如果在通关后没有达到要求，可以针对性地选择相应关卡来取得，以下奖杯攻略部分会有详细说明。惟一需要注意的就是达成游戏最终结局的奖杯，玩家在完成ACT5后，先去把之前ACT1至ACT5所有关卡内的食物收集完全，这样即可解锁最终武器，在获得最终武器后去完成ACT6，这样只需通一遍ACT6即可达成游戏的最终结局。

Platinum Trophy 白金

取得条件： 解锁其他所有奖杯

Max Food'onaut 银杯

取得条件：完成第一个ACT

奖杯说明：流程类奖杯，完成ACT1后即可获得。

Rockin Roller 铜杯

取得条件：清理桥梁上的障碍物

奖杯说明：流程类奖杯，在ACT1中的ICE CREAM TUNDRA关卡中可以获得。

Licked it 铜杯

取得条件：杀死第一个敌人

Party of Two 铜杯

取得条件：双人合作完成一个关卡

奖杯说明：非常简单的奖杯，在任意关卡中打开2P手柄后即可获得。

Foodnik 铜杯

取得条件：升级一把武器

奖杯说明：游戏中总共有5把武器需要升级，收集各种食物、杀死敌人、过关都会获得一定数量的晶球，当晶球累积到一定程度，即可在过关后升级武器。

Castle Master 银杯

取得条件：到达果冻城堡

奖杯说明：流程类奖杯，进行到ACT3的THE JELLY CASTLE即可。

Buck this BBQ 银杯

取得条件：到达FLDSMDFR

奖杯说明：流程类奖杯，当进行到ACT6时即可获得。

Hungryman 银杯

取得条件：获得一块拼图

奖杯说明：ACT1—ACT5中的每个关卡内都会有总数为30个的食物收集，收集完全后即可获得一块相对应的拼图。

Pasta Power 银杯

取得条件：累计使用30次意大利面绳索

奖杯说明：意大利面绳索的作用是可以帮助玩家到达高处，游戏中用到的机会很多，不必刻意去完成。

Bread Head 银杯

取得条件：累计攀爬30次巨型面包片

奖杯说明：巨型面包片需要浇上蜂蜜才能攀爬，玩家可以在ACT1中的RESTAURANT ROW关卡中，反复攀爬，很快可以拿到。

Slurpdaddy 银杯

取得条件：用吸水枪累计吸取50次水滴

奖杯说明：吸水枪可以通过吸取各种类型的水滴来获得不同的攻击效果，游戏中吸取各类水滴的次数非常多，不必刻意去完成。

Yummer 银杯

取得条件：累计吃到20个回复道具

奖杯说明：游戏设定只有在受到伤害后才能吃到回复道具，所以当玩家遇见回复道具后可以想办法故意受伤来补充HP。各关卡中补血道具非常多，不必刻意去刷，用刀砍掉西兰花型敌人后也会有很大几率掉落回复道具。。

Grub Drubber 银杯

取得条件：以满血状态完成5个关卡

奖杯说明：看似很难，其实非常简单的奖杯，只要求在过关时是满血状态就可以了，中途受伤并不影响奖杯获得；如果在过关前并不是满血状态，可以想办法自杀，复活后就是满血状态了。

Chick Nixxer 银杯

取得条件：用拳击手套累计把10只烤鸡打倒在地

奖杯说明：在ACT3的GOOD'N CREAM ELEMENTARY关卡后期会遇到烤鸡，先用吸水枪在地上喷上一些蜂蜜，等它靠近后用拳击手套把它打倒在蜂蜜上，烤鸡会因为蜂蜜的粘性而无法站起，这样即算完成一次。随后再用拳击手套把烤鸡打离蜂蜜，等他站起后再次重复上述步骤，累计10次即可。

Beat Buster 银杯

取得条件：用热熔枪累计融化25只小熊软糖

奖杯说明：游戏中可以使用热熔枪又会出现小熊软糖的关卡很多，平时多多注意即可，如果通关后没有达到要求，可以反复打ACT5的SWALLOW FALLS DOCK关卡来获得。

Sugar Slayer 银杯

取得条件：用刀累计砍掉25个棉花糖

奖杯说明：在ACT4中的MOUNT FOODY关卡前期，可以跳到几片插在玉米棒上的火腿平台上，右侧平台上就有一只挡住去路的棉花糖，过去用刀砍掉后借助意大利面绳索上到高处，进行到这里后即可触发一个Check Point，然后跳下刚才的平台自杀，之后就不断重复砍掉棉花糖—自杀这一过程，累计25次即可。

Mr. Twister 银杯

取得条件：用叉子累计干掉10个意大利面旋风

奖杯说明：用叉子对准意大利面旋风按下“R2”可以拉出一根面条，随后控制左摇杆不断将面条往外拉，直至将其消灭，累计10次即可。

Tour de Fork! 金杯

取得条件：游戏通关

奖杯说明：请看“Ultra Food'onaut”奖杯说明。

Ultra Foodnik 金杯

取得条件：完成所有武器升级

奖杯说明：非常简单的奖杯，不必刻意去刷，每完成一个关卡大约可以获得6000左右的晶球，当游戏进行到ACT5时，即可将全部5种武器升级至最高级。

Ultra Food'onaut 金杯

取得条件：达成游戏最终结局

奖杯说明：用最终武器完成ACT6的最后一个关卡即可达成游戏的最终结局。建议玩家完成ACT5后，先不要去打ACT6，将之前关卡中有遗漏的食物都收集完，这样可以完成收集拼图，即可解锁最终武器。

Dishin' Out! 金杯

取得条件：收集所有关卡中的食物

奖杯说明：游戏中的食物收集非常简单，完全不用参照任何攻略，只要在关卡中多多留意就行了。在整个通关过程中，只有两个收集需要注意一下，ACT1、ACT2中的ICE CREAM TUNDRA关卡内各有一个放置在高处的冰激凌球，需要将热熔枪升到最高级后，与其保持一段距离跳起才能收集到，其余关卡内的食物均能在正常流程中全部收集到。

Unmunchable 金杯

取得条件：干掉500个敌人

奖杯说明：干掉敌人、收集食物都算在500个总数之内，所以不用刻意去刷，游戏后期肯定可以获得。

HYDRONIC FOODPOD 铜杯

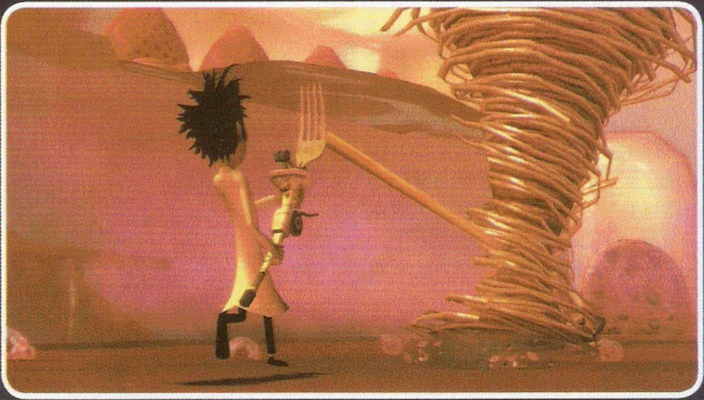
取得条件：收集一个食物

Chow Hound 银杯

取得条件：收集100个食物

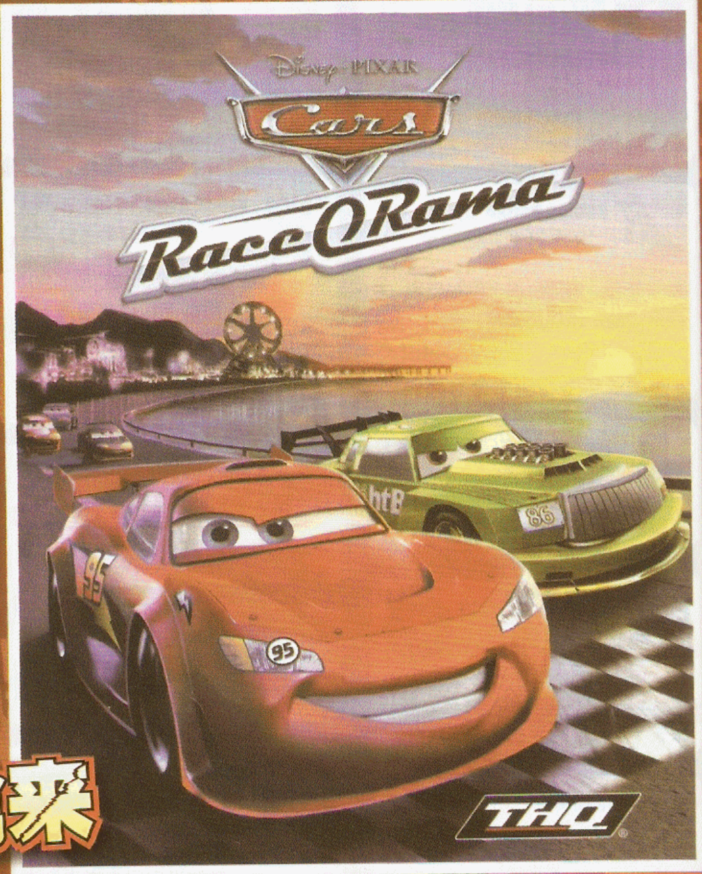
Food'onaut 铜杯

取得条件：完成一个关卡



文 胜负师 美编 忽悠悠

皮克斯动画经典《汽车总动员》虽然已经是 2006 年的作品，但对于喜欢 3D 动画的人来说想必还会时不时地重温上一遍，其中生动鲜活的“汽车人”形象值得称道。时隔三年，THQ 制作了第二款《汽车总动员》的改编游戏，这次的故事并不是改编自原先的电影版，其中还有多个新角色加入。本作除了有一些内容取材自迪士尼频道播出的《汽车总动员》动画短片之外（比如那几个马特的迷你游戏），也可能与 2011 年上映的《汽车总动员 2》有联系。游戏中的闪电马昆不再是单一的跑车形象，可以变成越野车、大脚车等多种样子，十分有趣。任务制的进行方式让流程比较直接，任务种类也比较丰富。除了《汽车总动员》的粉丝，6 到 8 小时便可轻松拿下白金，对于奖杯迷来说也很有诱惑力，奖杯数量少、没有铜杯也让本作显得与众不同。好了，马上发动引擎，一起进入汽车王国吧。



汽车总动员 车神大赛	THQ	竞速
PS3 Cars: Race-O-Rama		美版
2009年10月12日	1～4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	22	铜杯	0	银杯	14	金杯	7	白金	1	奖杯难度	D

闪电马昆再度出击 白金奖杯手到擒来

Trophy Collector!
白金

取得条件：取得除此之外的所有奖杯

Master of the Cards
银杯

取得条件：完成所有的Academy Challenge任务

奖杯说明：Academy Challenge任务和一般的竞速赛相比，没有什么特别之处，一场一场赢下来就行了。

Pluggin' Away!
银杯

取得条件：在比赛中收集所有的金色五角星

奖杯说明：金色五角星只在剧情任务（Gold Events）中才会出现，因此是个在游戏终盘才会取得的奖杯。每个赛道有三个五角星，大部分位置都比较明显，但有些需要利用跳跃之类的技巧才能拿到。在有分支的赛道中，部分五角星的位置会隐蔽一些，一般这种五星都会在捷径里头，但因为一场比赛要跑三圈或五圈，所以取得星星的机会有很多。一般来说，到新的赛道中，第一次可以以找星星为主，如果拿完星星还能拿下比赛就最好，不行的话就选RETRY重来，拿过的星星就不必重复再拿了，只要专心赢得比赛即可。

Perfectionist!
银杯

取得条件：完成所有的Auto Cross任务

奖杯说明：Auto Cross有点像驾驶考试，需要玩家避开三角路障，在最短的时候内到达终点。如果撞上一般的障碍物，那么会罚0.5秒，撞上路障则罚2秒。只要达到铜杯的时间标准就算通过了，所以只要保持高速行驶，并合理利用漂移转向，就算碰倒了几个路障也没有关系。

Autovia Avenger!
金杯

取得条件：打败El Machismo

奖杯说明：属于剧情奖杯，在Autovia的Gold Events中打败El Machismo。

Santa Carburera Champ!
金杯

取得条件：打败Candice

奖杯说明：属于剧情奖杯，在Santa Carburera的Gold Events中打败Candice即可。

冠军速成班

要想快速取得本作的白金，那么首先要知道，本作的奖杯全部是在故事模式中取得的，故事模式有三种难度可供选择，选简单难度并不会影响奖杯的取得，对赛车游戏苦手的玩家不如选 BEGINNER 开始游戏，以减少挫败感。游戏分为多个地区，每个地区的大地图中会有各种任务，为节省时间，可以按 START 键，在 MAP 中直接选择任务。金色五角星代表剧情任务，圆圈为自由任务，完成任务只要达到铜杯标准就行了，有一部分任务甚至只需在限定时间内完成即可，只要在任务通过后看到“Congratulations! Yon won this Event!”的字样就 OK 了。游戏中也没有任务全拿金杯的奖杯，奖杯的整体难度自然不高。注意，“打败某人”的奖杯，相关比赛的名次需要在对手之前，其实就是拿第一。至于技巧方面，要善于利用 L2 键的漂移，除了可以降低转弯的难度，还可以蓄气槽，这样就有更多使用氮气加速的机会（按 R2 键），而左摇杆输入↓↑是跳跃，在很多场合都需要用到，一定要熟练掌握输入的时机。

The Champ!
金杯

取得条件：打败Chick Hicks

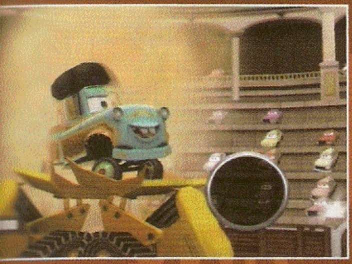
奖杯说明：属于剧情奖杯，也是游戏中最后一场比赛，赢得比赛后就算通关了。

Drift Master!
银杯

取得条件：一次漂移获得4500分

奖杯说明：用正常方法想一次漂移拿4500分还是相当困难的，所以最好是采用在地图中比较宽敞的地方原地转圈的办法来实现。有一个问题是，一般的道路上会有其他车辆经过，如果在转圈过程中撞上了别的车，漂移就会中断。这里选顶的地点是在第二个区域Radiator Springs，在初始点附近有一个圆型的房子，绕着房子转圈漂移不会受到其他车子的干扰，别说是4500分，上万分都不成问题。

Crowned Karter!
银杯



取得条件：完成所有的Guido Kart任务

奖杯说明：游戏中的卡丁车赛数量比较多，而且比一般的比赛难度要大一些。原因是卡丁车在通常情况下不加气槽，在落后状态下想一举超过对手比较困难，车子的转向性也比较差，还容易被障碍物卡住或者翻车，前几圈开得很好，最后一圈卡住那就前功尽弃了。（我还有一次卡进游戏贴图里，然后就回不到正常赛道上了，遇到这种情况请选择RETRY）比赛中可以加道具，道具是随机的，作用有加满气槽、加速数秒、可穿过物体、尾部喷出烟雾干扰对手四种，没有攻击型道具。卡丁车赛的要诀是尽量开得稳一点，只要拿下前三名就行了。

Podium Perfection!
银杯

取得条件：完成所有的巡回赛任务

奖杯说明：需要完成的任务有Academy Challenge 1-4、Off Road Race 1 & 2、Point to Point 1-5、Road Race 1-3、Sprint 1 & 2、Street Race 1、Hudson Student Run、Candice's Glam Tour、Match Up、Stinger's Stir Up、Reunion Rundown、Chick Hicks Showdown。只要一个一个比赛完成下来，这个奖杯就不会错过。

Mack Track Medalist!
银杯

取得条件：在Mack Track Challenge任务中取得4000分以上

奖杯说明：这个任务在Radiator Springs Speedway，只要多使用漂移，就能取得足够的分数，非常简单。

Daring Devil!
金杯

取得条件：在Mater the Greater任务中取得5500分以上

奖杯说明：这是一个由拖车马特完成的迷你游戏，先是要在起跳跑道上尽量保持在中间行驶，以获得较多的基础得分，起跳后在空中完成QTE，最后落在靶子的中央以取得3倍得分的倍率，只要依次完成这些动作，超过5500分不在话下。

Ole'!
金杯

取得条件：在Materdor任务中取得25000分以上

奖杯说明：这是游戏后期出现的一个迷你游戏，马特变成了斗牛士，共要进行三组斗牛表演。一开始要完成QTE取得一定的基本分，注意QTE有时要使用左摇杆，有时是用右摇杆。当牛冲过来时注意，不要太早躲避，等牛接近后再躲，这样可以取得最高8倍的得分，不然可能达不到分数标准。重复三次之后，只要超过25000分，那么最后一下能不能躲过就无关紧要了。

Mini Master!
银杯

取得条件：完成所有的迷你游戏

奖杯说明：需要完成的任务有Auto Cross 1-7、Luigi's Tire Find 1、Mack Track Challenge、Sheriff's Chase、Tractor Stampede。同样是按部就班地完成各任务，便可获得此奖杯。

Big City!
金杯

取得条件：打败Stinger

奖杯说明：属于剧情奖杯，在Motoropolis的Gold Events中打败Stinger即可。

Big Ham!
银杯

取得条件：完成所有的Photo Op任务

奖杯说明：Photo Op就是拍照任务，需要在限定时间内找到并穿过一个圆圈，穿过圆圈后画面会暂停，之后可以在空中摆POSE，最后按○键完成拍照。当然，找圈钻圈这两步才是关键，注意地图上圈的位置，遇到分支时自然选择向着圆圈方向的那一条。另外，不少圈都处在半空中，观察周边有没有斜坡之类的地形，再由斜坡或高台跳过去。拍照任务需要玩家与照相车靠近之后才会在地图上显示出来，可以在地图上开一会儿，看到雷达上有任务在移动，那就是拍照任务了。拍照任务一共8个，基本上每到一处新地点就会有一个拍照任务，不要遗漏了。

Sprinter!
银杯

取得条件：完成所有的Point to Point任务

奖杯说明：Point to Point就是从起点到终点，没有开几圈的概念。这种比赛的路程比较长，而赛道相对来说比较开阔，玩家有可能开到赛道范围之外，所以要多注意提示。也可以采用跟随战术，跟着第一名开，到最后再超过对手。如果依然经常开出赛道，那么就请多试几次，背一下版。

The Law!
银杯

取得条件：完成Sheriff's Pursuit任务

奖杯说明：Sheriff's Pursuit任务只有一个，玩家要控制治安官追捕三辆绿色的车。追捕方式是这样的，先找到一辆目标车，接近后会点亮警灯，此时要做的并不是超过目标车或撞击它，而是紧紧跟住它，直到上方的气槽涨满，就算是抓住了。重复以上步骤三次便可。时间成绩是从亮警灯开始记算的，时间标准比较宽松。

Mooo-ving Along!
银杯

取得条件：完成Tractor Stampede任务

奖杯说明：Tractor Stampede任务是单独的。就像动画中那样，接近拖拉机后按R1键可以把它吓翻。一共有10台拖拉机，分布的区域并不大，所以如果开了一段没有看到一台拖拉机，那肯定是开错方向了。时限不算太紧，因此可以开慢点儿，在周边细心找一下。

Luigi's BFF!
银杯

取得条件：完成Tire Find任务

奖杯说明：Tire Find同样是个单独的任务。玩家需要在1分30秒内找到15个轮胎（需要触碰轮胎）。轮胎之间的间隔不远，所有的轮胎都在相对较小的一个区域里面，但如果行驶方向不对，那很可能远离这一区域而造成任务失败。正确的方向和路线是先向正前方移动，然后偏左慢慢转回来，不要开得过快，注意前方地面上有没有黑色的轮胎。其中只有一个在左侧草丛边不太明显，其他应该都不难发现。最后一个轮胎与第14个间隔有些远，延路一直向前开就能找到。

Tokyo Triumph!
金杯

取得条件：在Tokyo Mater任务中获得25000分以上

奖杯说明：一个漂移任务，需要用漂移或跳跃获得超过25000分。这个赛道跳跃点很少，所以主要得分手段还是漂移。只要一直按住L2键，从头漂到尾，那两万多分基本上是没有问题的，不过还是要注意不要乱用加速，这样会减少漂移的持续时间，还要尽可能利用道路的宽度多漂移，这样才能确保取得高分。

A Real Go Getter!
银杯

取得条件：完成所有的Transporter任务

奖杯说明：Transporter任务内容是送包裹，有点像《疯狂出租车》的那种玩法，会有一个箭头提示目标的方向，但箭头指着的是直线方向，对着这个方向开很可能会没路，所以经常需要七绕八绕才能到达终点。由于时限一般都比较宽松，所以不必太心急，只要不是总往反向方开就OK了。











马达加斯加，赛车嘉年华
滑稽又轻松，奖杯也好拿

梦工场的 3D 动画电影《马达加斯加》相信喜欢好莱坞动画长片的玩家不会陌生，无论从人物形象、故事结构还是搞笑风格，走的都是上世纪 80 年代的复古风格，生动有趣的动物形象让人过目难忘。与之相关的游戏推出了不止一款，而最近推出的这款 PS3 版的《马达加斯加赛车》媒体打分在 75 分左右，玩家评分超过了 80 分，这在动漫电影改编游戏中绝对属于高分了，轻松有趣的乱斗型赛车风格也适合多人同乐，值得一试。而且这还是款地道的奖杯神作，奖杯设计就像一道道小课题，一一完成之后，你就是“马达赛车”的行家了。看看用去的时间，才 8 小时左右，奖杯迷怎不心动？

文 胜负师 美编 忽悠悠

马达加斯加赛车	Activision	竞速
PS3 MADAGASCAR KARTZ		美版
2009年10月23日	1～4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	51	铜杯	37	银杯	12	金杯	1	白金	1	奖杯难度	D

乱斗赛车嘉年华

《马达加斯加赛车》与《马里奥赛车》有些类似，竞赛时可以使用道具攻击对手或进行防御。游戏上手简单，模式丰富，奖杯也和各模式息息相关。而特技、漂移、涡轮加速这些特色系统，也会在游戏过程中显示出它们非凡的作用。要使用涡轮加速，就要消耗气槽，而在空中做特技、在转向时进行漂移都是增加气槽的方法，加速的合理使用是制胜的关键，而在不能使用道具的时间挑战中更是重中之重。

游戏过程的顺序方面可这样安排，从 50CC 的 Championship 模式开始打，三个杯赛全夺冠后打 100CC，之后是 150CC 和 200CC。在 150CC 的锦标赛中如果受挫，就要对赛道捷径、漂移、战术运用进行强化，拿下 150CC 的冠军后，接下来就好办多了。各赛道特殊条件如果还有没完成的，就和各角色取得第一的奖杯一起补完。各模式相关奖杯都搞定之后，可以把时间挑战的 9 个奖杯留到最后，一一攻克。这个顺序循序渐进，而且也不枯燥，其中小小的挑战性也能激发玩家的斗志。虽然是款比较简单的游戏，但取得白金后依然会有很畅快的感觉。

操作方法

键位	功能
左摇杆	转向
右摇杆	特技动作
十字键	特技动作
○键	使用道具
×键	涡轮加速
□键	跳跃
L1键	减速/倒车
L2键	漂移
R1键	涡轮加速
R2键	油门
START	暂停
SELECT	快速复位

Madagascar Kartz Champ 白金

取得条件：取得除此之外的所有奖杯

Zany Zoo Champ 银杯

取得条件：完成Zany Zoo Cup后取得前三名

Finish Line Frenzy 铜杯

取得条件：完成任意比赛后取得前三名

Wild and Wacky Champ 银杯

取得条件：完成Wild and Wacky Cup后取得前三名

Fabulous Freak Champ 银杯

取得条件：完成Fabulous Freak Cup后取得前三名

奖杯说明：三个杯赛都在锦标赛模式（Championship）中，每个杯赛都要开三条赛道，每条赛道开三圈。每场比赛会有6名选手参加，单个赛道的一至六名分别可以取得200、125、90、60、40、20个芒果，在空中做特技、在路上捡到芒果也可增加少量得分，以三条赛道的总分排名。前三名均可获得奖杯。另外，Zany Zoo取得前三名可开启同级别的Wild and Wacky，Wild and Wacky取得前三名可开启同级别的Fabulous Freak。

Bump Free 铜杯

取得条件：在比赛中完成任意一圈不撞到墙

Triple Stunt 铜杯

取得条件：在空中连做3个特技动作

奖杯说明：赛车借助高台、斜坡、高低差跳跃等方法腾空后，按十字键便可以做出前后左右翻滚的特技，成功完成特技动作，并平稳落地，就可以增加气槽，而且比赛完成后，每个特技动作都会有额外加分。空中连做三个动作的场合非常多，在斜坡前加速并按□键跳跃，可以争取到更多的滞空时间，为一次腾空连续完成多个特技动作创造条件。

5 Stunt Flyer 银杯

取得条件：在空中连做5个特技动作

奖杯说明：整个游戏中只有两个地方能够连做5个特技动作的，一个是在Freighter赛道，开始后不久，第一个分支走右边捷径，会有一个大斜坡，这里至少可以连续完成4个特技动作；另一个在Monsters vs. Alien Mothership赛道，接近终点时会有一个超级大跳跃，4个特技不在话下。但要完成5个连续的特技，加速并在斜坡边缘跳起是有必要的，如果依然无法完成，那最好在道具箱里刷出加速火箭，在起跳点前使用并主动跳起。而且做什么特技动作也有讲究，以十字键方向“前后前后前”来交替完成前空翻、后空翻，感觉是最省时间的。这是游戏中稍稍有些麻烦的奖杯，玩家可多尝试几次。

Alex License 铜杯

取得条件：使用Alex取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利

Marty License
铜杯

取得条件：使用Marty取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利

Melman License
铜杯

取得条件：使用Melman取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利

Gloria License
铜杯

取得条件：使用Gloria取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利

Penguins License
铜杯

取得条件：使用Penguins取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利

Chimps License
铜杯

取得条件：使用Chimps取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利

奖杯说明：Chimps是隐藏角色，50CC的锦标赛全部取得第一才能使用。

B.O.B. License
铜杯

取得条件：使用B.O.B.取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利

奖杯说明：《怪物大战外星人》中的B.O.B.是隐藏角色，200CC的锦标赛全部取得第一才能使用。

Shrek License
铜杯

取得条件：使用Shrek取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利

奖杯说明：梦工场的明星史瑞克大叔是隐藏角色，150CC的锦标赛全部取得第一才能使用。

Julien License
铜杯

取得条件：使用Julien取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利

奖杯说明：Julien是隐藏角色，100CC的锦标赛全部取得第一才能使用。

50CC Master
铜杯

取得条件：50CC的锦标赛全部取得第一

50CC Master
铜杯

取得条件：50CC的锦标赛全部取得第一

100CC Master
铜杯

取得条件：100CC的锦标赛全部取得第一

150CC Master
银杯

取得条件：150CC的锦标赛全部取得第一

奖杯说明：150CC的比赛难度会和速度感同时大幅提升，你只要一在靠前的位置，对手就会轮番用强力道具攻击你，而且还会莫明其妙地突然加速超过你。用普通的方法很难取胜，而且容易产生挫败感。这里介绍一种相对容易的战术，前提是你对于赛道的捷径很熟悉，而且漂移加气槽也用得比较熟练，捷径在时间挑战部分会细说，反正一共才9条赛道，肯定能记住。比赛一开始，玩家往往会落后于其他对手，处于第五或第六位时在箱子里拿到的道具一般都是上级道具，比如五星（角色特有的必杀技）、号角（全体对手失控并减速）、火箭（超高速移动数秒），只要能够跟上大部队，就留好一个强力道具，在第三圈接近终点时追到三四位的样子，使用道具后一举冲上取得好名次。如果落后太多，可在接近箱子里把好道具用掉再加一个，这样还是有很大几率取得强力道具。而且三场比赛并不需要都得第一，基本上一、二、三各一次就有机会获得总分第一了。角色方面推荐用长颈鹿Melman，他的普通行驶速度虽然较低，但气槽加得超快，漂移两下加速，再漂移再加速，可进入良性循环。

200CC Master
金杯

取得条件：200CC的锦标赛全部取得第一

奖杯说明：200CC的所有赛道都是"镜子状态"，也就是左右相反的，捷径要重新记一下。难度方面比150CC要大些，对手的速度非常快。战术方面还是要利用捷径跟着大部队，并在第三圈接近终点时，利用上级道具取得好名次。三场比赛并不需要都得第一，总分也能拿第一。角色方面史瑞克也不错，基础能力高，只是转向性能稍差。拿下这个奖杯，离白金就近了一大步了。

Just Plane Stunts
铜杯

取得条件：在Plane Wreck赛道做出3个连续的特技动作

奖杯说明：Plane Wreck赛道只有一个高台，就在接近终点处，在100CC以上的比赛中，加速并跳跃是可以在这个高台上勉强做出三连特技的，更简单的方法是驶向高台两边的U形墙壁，这样就能腾空至很高的高度，三个特技绰绰有余。但这样有可能会飞出赛道，有一定风险。

Forgot My Trunks
铜杯

取得条件：完成一场Shark Beach赛道的比赛，不落入水中

奖杯说明：鲨鱼海滩落水的情况只有一种，就是开到场地边缘的海里头。因为这条赛道很宽，不落水的条件非常容易达成。

Foosa Flipout
铜杯

取得条件：在Foosa Rocks赛道完成连续两个后空翻

奖杯说明：Foosa Rocks赛道能做特技动作的地方也就是一个高台，第二个分岔走左边就是。十字键的下方向就是后空翻，连做两个就行了。因为从高台走是绕远路，所以取得这个奖杯后，就不必再走高台这边了。

NYC Air Freight
铜杯

取得条件：在NYC Zoo赛道取得位于空中的箱子

奖杯说明：NYC Zoo赛道中段有一处斜坡，在此处加速跳起后可以达到空中箱子所在的高度，注意对准方向就可以了，非常简单。

NYC Air Freight
铜杯

取得条件：在Freighter赛道连续做4个特技动作

奖杯说明：Freighter赛道的第一个捷径就是一个超大的斜坡，五连特技都可以完成，何况是4个。这个捷径在赛道开始一小段后，见到向下的斜坡时提前向右转入一条小路，之后就能看到大斜坡了。

Fire Proof
铜杯

取得条件：完成一场Volcano的比赛，不掉进岩浆里

奖杯说明：Volcano赛道宽窄不一，并有几处大弯，但只要漂移用得好，开出赛道掉进岩浆的事故发生几率其实并不高。但如果被对手的失控类道具命中，那还是有可能掉下去的。

Log Dodge
铜杯

取得条件：完成一场Shrek Swamp赛道的比赛，不被圆木击中

奖杯说明：史瑞克赛道每隔一段就会有左右摆动的圆木机关出现，在三圈比赛中不被圆木击中就能取得这一奖杯。圆木摆动的时间基本上是固定的，而比赛的变数比较多，不凑巧撞上圆木的可能性比较大。所以如果运气不佳，很可能开了好几次也没能取得这一奖杯。相比之后，150CC和200CC的比赛中，因为车子的速度快，撞上圆木的概率会降低一些。实在不行的话，可以在圆木出现位置停一停，等机关过去了再前进。

Ziggidy Zap
铜杯

取得条件：完成一场Monsters vs. Aliens Mothership赛道的比赛，不被克隆体击中

奖杯说明：怪物大战外星人赛道中会有外星人克隆体出没，他们会垂直向下发射激光，只要三圈比赛中不被激光命中，就能取得该奖杯。激光并不密集，因此这个条件的难度不大。

Going on Safari 铜杯

取得条件：完成一场Watering Hole赛道的比赛，穿过河马池塘且不撞上长颈鹿

奖杯说明：Watering Hole赛道的中后段有一处分支，在左侧可以看到有几只河马在池塘里，不用担心，径直开向池塘，你会从河马身上弹过池塘。而在终点前的一片区域，地底下向钻出很多长颈鹿来，只要贴边行驶就不会撞上。这样完成三圈比赛，就能取得这一奖杯。

Plane Wreck Gold Medalist 铜杯

取得条件：Plane Wreck赛道50CC的时间挑战取得金牌

奖杯说明：接下来的九个奖杯全部是在Time Trial中取得的，请注意每条赛道对应的级别，不要选错了。时间挑战金牌我全部是选用长劲鹿来完成的，原因之前说过了，他的气槽加得快，可用弯道漂移、直道加速的方法进入良性循环。时间挑战奖杯的总体难度不大，熟悉赛道捷径的话比较轻松。50CC的Plane Wreck赛道金牌标准是2分钟，捷径在开始后不远处向右转走小路，可以省掉不少路程。快到高台处可以看到路中间有块大石头，由石头左边走会近一点点。

Foosa Rocks Gold Medalist 铜杯

取得条件：Foosa Rocks赛道50CC的时间挑战取得金牌

奖杯说明：这个时间挑战的金牌标准是2分40秒，捷径有两处，两个分支都是向右转，由有鳄鱼的池子通过，而不是往左侧的上坡走。

NYC Zoo Gold Medalist 铜杯

取得条件：NYC Zoo赛道100CC的时间挑战取得金牌

奖杯说明：这个时间挑战的金牌标准是1分50秒，有两处捷径。起点往前开一段，可以在路的左侧看到一条小巷，出第一个小巷向左回转，再右转就到了有空中木箱的斜坡了；接近终点时，路的右侧有一条小巷，出巷子右转就是终点。另外，这条赛道可以多利用人行道走直线，不必循规蹈矩地沿大路上走。

Freighter Gold 铜杯

取得条件：Freighter赛道100CC的时间挑战取得金牌

奖杯说明：这个时间挑战的金牌标准是2分10秒，捷径除了之前说的开始后不久右转进入的超大斜坡外，在落地后往前开一小段，会有一个隐蔽的左转进入的小巷。进入货舱后，可贴右行驶，也可以节省些时间。

Shark Beach Gold Medalist 铜杯

取得条件：Shark Beach赛道150CC的时间挑战取得金牌

奖杯说明：这个时间挑战的金牌标准为2分20秒。赛道一开始就有一个分岔，走右边是捷径；遇到鲨鱼时的分支，走左边是捷径。另外，可以多利用赛道的宽度来积极使用漂移。

Volcano Gold Medalist 银杯

取得条件：Volcano赛道200CC的时间挑战取得金牌

奖杯说明：这个时间挑战的金牌标准是1分40秒，因为是200CC级别的比赛，赛道左右相反，这一点需要注意。这条赛道没有捷径，好在金牌标准不算太高，因此难度不太大。

Mothership Gold Medalist 铜杯

取得条件：Monsters vs. Aliens Mothership赛道150CC的时间挑战取得金牌

奖杯说明：这个时间挑战的金牌标准是3分35秒，除了三个隧道走中间之外，没有什么捷径。但这条赛道可以做特技的地方特别多，合理利用的话，可以额外加不少的气槽，对提速很有帮助。

Shrek Swamp Gold Medalist 银杯

取得条件：Shrek Swamp赛道200CC的时间挑战取得金牌

奖杯说明：这个时间挑战的难度比较大，金牌标准是2分钟。因为是200CC的相反赛道，所以遇分支贴左走是最近的路线。每圈一开始比较重要，发车后喷掉一半气就开始漂移，通过加速板后最好也能找机会漂移加气，在小斜坡的加速板上起跳后可做一个特技，然后向右漂移，再贴左行驶。这里如果撞上圆木，那最好还是重来吧。三圈之内只允许被圆木撞上一次，不然时间会非常吃紧。

Watering Hole Gold Medalist 铜杯

取得条件：Watering Hole赛道150CC的时间挑战取得金牌

奖杯说明：这个时间挑战的金牌标准是2分35秒，捷径有三处，第一处是在过了斜坡之后的分岔处右转走小路；第二处就是之前说过的河马池塘；第三处是在地下长颈鹿区域贴右行驶，比从中间或右边走路程都要短。

Checkpoint Beginner 铜杯

取得条件：在单人的Checkpoint Race模式取得10个沙漏

Multiplayer Checkpoint Beginner 铜杯

取得条件：在多人的Checkpoint Race模式每人取得10个沙漏

Checkpoint Driver 铜杯

取得条件：在单人的Checkpoint Race模式取得25个沙漏

Multiplayer Checkpoint Driver 铜杯

取得条件：在多人的Checkpoint Race模式每人取得25个沙漏

Checkpoint Master 银杯

取得条件：在单人的Checkpoint Race模式取得40个沙漏

奖杯说明：Checkpoint Race模式一开始有20秒的倒数时间，每取得一个沙漏加2秒，时间倒数完毕时就GAME OVER了。随着取得沙漏数量的增加，沙漏之间的距离会越来越远。单人40个沙漏还是比较简单的，注意不要连续漏掉几个沙漏。

Multiplayer Checkpoint Master 银杯

取得条件：在多人的Checkpoint Race模式每人取得40个沙漏

奖杯说明：多人Checkpoint Race模式不是对战性质的，而是合作，每个角色只能取得指定颜色的沙漏，两人共用倒数时间。每人都取得40个沙漏就意味着至少要两个手柄双打，而且单人控制两个手柄的方法可能行不通，你最好还是找身边的朋友或是家人帮个忙，而且帮忙的人也不能是完全不懂游戏的门外汉。如果你率先取得40个沙漏，可以和帮手换个手柄，以增加成功率。

Move It! Move It! 50CC Hustler 铜杯

取得条件：赢得一场50CC单人Move It! Move It!比赛的胜利

Move It! Move It! 100CC Rocker 铜杯

取得条件：赢得一场100CC单人Move It! Move It!比赛的胜利

Move It! Move It! 150CC Stepper 铜杯

取得条件：赢得一场150CC单人Move It! Move It!比赛的胜利

Move It! Move It! 200CC Jammer 银杯

取得条件：赢得一场200CC单人Move It! Move It!比赛的胜利

奖杯说明：Move It! Move It!的比赛规则是开在第一位的角色取得持球权，持球通过赛道中的球门就可以得分，先得50分者为胜者。比赛由4人参加，除持球者外都会自动加气槽，而且还有道具的攻击效果，因此想长期持球得分是不太可能的。这个模式150CC和200CC稍有难度，用转向性能最好的猴子玩这个模式有一定优势，史瑞克也不错。

Mango Collector 铜杯

取得条件：取得5000个芒果

More Fruit! 银杯

取得条件：取得10000个芒果

奖杯说明：在拿奖杯的过程中可自然取得1万个以上的芒果，芒果数量可以在GALLERY模式中查看，并可开启一些原画、宣传片之类的花絮内容。取得22000个芒果可以开启画廊中所有的内容，有爱的玩家可以好好玩一下。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

GOD OF WAR



《战神 收藏版》是第一个尝试在PS3上复刻的PS2经典系列，一张碟里两个游戏＋花絮内容＋新作DEMO下载码的组合，让低廉的定价显得更加物超所值。破天荒的双白金设计与每款游戏10小时以下的白金时间，让本作成为奖杯迷们不可不玩的神作。虽然只是将游戏画面高清化，游戏内容基本没有什么修改，但是毕竟这已经是几年前的作品了，再度重温，既有昔日的激情与震撼，也有新鲜的体验，对于《战神》这样优秀的系列来说，温顾知新的收获是显而易见的。而且，在《战神III》推出之前，再扮演一次奎爷也正是时候。踏着无畏的斯巴达战士的足迹，一起来感受战神的愤怒与抗争吧。

文 胜负师　美编 NINA

战神 收藏版	SCE	动作
PS3　GOD OF WAR Collection		美版
2009年11月17日	1人	39.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

1代基本操作

按键	功能
十字键	神力选择
左摇杆	移动
右摇杆	翻滚
○键	抓投
× 键	跳跃
△键	重攻击
□键	轻攻击
L1 键	防御
R1 键	特殊动作
L2 键	神力发动
R2 键	特殊动作
START	菜单
SELECT	暂停

2代基本操作

按键	功能
十字键	神力选择
左摇杆	移动
右摇杆	翻滚
○键	抓投
× 键	跳跃
△键	重攻击
□键	轻攻击
L1 键	防御
R1 键	特殊动作
L2 键	神力发动
START	菜单
SELECT	暂停



斯巴达勇士奎托斯骁勇善战，所向披靡，但在一场与蛮族部落的战斗中落败。他将灵魂出卖给了战神阿瑞斯，获得了神兵“混沌之刃”，赢得了战斗的胜利。此后他成为战神的走狗，残杀了不少的无辜，直到误杀了自己的妻女才后悔不已。他的恶行受到了咒诅，妻女的骨灰附着在他的身上，而他每晚都会被杀死至亲的噩梦所困扰。为了赎罪，他为奥林匹斯众神卖命十年，但依然无法获得救赎。这一次，众神给了他最后一个任务，杀死战神！以人类的力量想要弑神谈何容易，唯有找到潘多拉魔盒，借助魔盒的力量，才能完成这个不可能的任务。于是，奎托斯踏上了寻找潘多拉魔盒的艰难旅程……

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

《战神》奖杯指南

如果《战神》1 代的流程你还能回忆起一半，那么要取得本作的白金奖杯只要打一遍游戏，再完成挑战模式就 OK 了，时间应该在 7 小时左右。其中大部分的奖杯都是流程中必得的，除非你用 BUG 跳过了某些段落。（当然，想要娴熟地使用 BUG 可不是那么容易的事儿，所以这句算是对高手们的忠告）而使用无限魔力 BUG 的话，战斗部分的难度几乎可以忽略不计，想快速取得白金，流程部分以解谜和收集要素为主攻对象即可，一些不必要的战斗可回避，在某些解谜处卡了较长时间的话，最好读档重来，以免无法完成 5 小时内通关的要求。流程中必得的奖杯以下不再详细说明，请参看简要流程部分，另外，一周目请不要选择 EASY 难度，有一个奖杯只有 NORMAL 以上难度才能取得。在一周目内将全武器和神力升满的奖杯可能和 5 小时通关之间有冲突，请参看刷红魂的特殊方法。

Trophy of Zeus
白金
取得条件：取得除此之外的所有奖杯

1.21 Gigawatts
铜杯
取得条件：获得神力“波塞冬之怒”（Poseidon's Rage）

Rocking Out
铜杯
取得条件：获得神力“美杜莎的凝视”（Medusa's Gaze）

Bolt Action
铜杯
取得条件：获得神力“宙斯的狂暴”（Zeus's Fury）

Sword Man
铜杯
取得条件：获得武器“阿耳特弥斯之刃”（Blade of Artemis）

Soul Search
铜杯
取得条件：获得神力“哈迪斯军团”（Army of Hades）

Matador
铜杯
取得条件：第一次干掉牛头怪

Scape Goat
铜杯
取得条件：第一次干掉潘多拉的守护者

Roll Over...and Die
铜杯
取得条件：第一次干掉地狱三头犬

Don't They Ever Shut Up!
铜杯
取得条件：干掉沙漠女妖

Beat a Dead Horse
铜杯
取得条件：完成哈迪斯的人马献祭



Kickboxer
铜杯
取得条件：在疯狂峡谷的陷阱洞穴取得项链

Rockin' the Boat
铜杯
取得条件：完成“香艳”的迷你游戏
奖杯说明：这个迷你游戏并不是一定要玩的，不过会有看到当时情景而不跳上床按一下圈键的玩家吗？三个字，我–不–信！

Don't Leave Her Hanging
铜杯
取得条件：拯救先知时剩余时间在10秒以上
奖杯说明：如果从高处的绳子上救下穿“上空装”的先知后没有开启奖杯，那么请读档，记得动作麻利点儿。

Get the Ball Rolling
铜杯
取得条件：完成阿特拉斯的挑战

Totally Baked
铜杯
取得条件：完成把人当祭品烧死的仪式

Splash
铜杯

取得条件： 亲吻波塞冬的女儿

奖杯说明： 在游泳过程中看到的水精灵就是波塞冬的女儿们，有的要撞开墙壁后才能发现，接近后按圈键就能来个热吻，水精灵被强吻了并不生气反而很高兴，会送给奎托斯“女妖之眼”或“凤凰之尾”，剽悍的男人果然受欢迎。

Get Me a Beer Kid
铜杯

取得条件： 由冥府深处返回地面

Zero Health
铜杯

取得条件： 在体力满时打开绿魂箱子

Getting My Ass Kicked
铜杯

取得条件： 连续多次死亡直至出现EASY难度选择

奖杯说明： 这就是为什么要选NORMAL以上难度进行游戏的原因。连续死亡多次是指在同一检查点死亡多次，其实在一些平台跳跃、即死机关（如游泳时的排水口）还是比较容易挂掉的，水平高的玩家可自杀几次，直到奖杯开启。

Hitman
铜杯

取得条件： 达成100连击

奖杯说明： 连击奖杯有两个，100和200都简单得要命，用升了级的“波塞冬之怒”在人堆里随便放两下就好几百连击了。

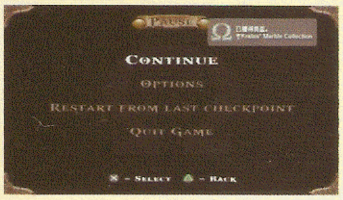
Kratos' Marble Collection
银杯

取得条件： 收集所有的“女妖之眼”

Stick it in Your Cap!
银杯

取得条件： 收集所有的“凤凰羽毛”

奖杯说明： 女妖之眼每收集6个可让体力上限增加一格，凤凰羽毛每收集6个能让魔力上限增加一格，各收集18个即可。这两个收集要素都在不闪光的宝箱里，和PS2版相同的是，女妖之眼和凤凰羽毛在游戏中均不止18个，当收集到18个后，之后原本放这两种宝物的宝箱里会变成红魂。也就是说，就算中途漏了几个，只要漏得不是太多，就还是有机会集齐18个，对奖杯的取得不会造成影响。总之，参看流程中的收集指南，这两个银杯就绝对不会错过。



It's the HUGE One
银杯

取得条件： 取得船长的钥匙

Take the Bull by the Horns
银杯

取得条件： 打败潘多拉的守护者

God Killer
银杯

取得条件： 杀死战神阿瑞斯

Head Hunter
银杯

取得条件： 摘下建筑师妻子的头颅

The Power to Kill a God
银杯

取得条件： 找到潘多拉魔盒

Hitman 2 Silver Trophy
银杯

取得条件： 达成200连击

Legend of the Twins
银杯

取得条件： 在Treasure选项中观看“Birth of the Beast”

奖杯说明： 通关后才能开启“Birth of the Beast”，看一秒后退出也算看过了。

Seeing Red
银杯

取得条件： 把所有的武器和神力升至满级

奖杯说明： 这个要求必须在同一周目内达成，如果通关时还没有赚得足够多的红魂，那么有一个办法，就是在最终BOSS身上赚。打阿瑞斯前看一下自己还差多少红魂升满级。在打阿瑞斯第一形态时，最后的QTE有三次按键，第一次是连点圈键，第二次和第三次按键随机，完成第二次之后故意失败，可以赚1000点红魂，然后放两个神力也就又进入QTE状态了，同样是在第二次时故意失误，如此反复直到凑得离升满级还差1万点的红魂时将BOSS的第一形态打倒，之后能得1万红魂，在第二阶段保护妻儿的战斗中就能升满级。当然，如果你有兴趣打二周目，可以先通过挑战模式，再穿上能加红魂取得量的隐藏服装，那就轻轻松松了。

Prepare to be a God
金杯

取得条件： 以任意难度通关

You Got the Touch! Gold Trophy
金杯

取得条件： 不受伤爬过地狱中的刀山

奖杯说明： 地狱中有两个旋转刀阵，第一个比较简单，要达成无伤相对容易一些。万一受伤了，可以按SELECT键选择从最近的检查点重新尝试即可。

I'll Take the Physical Challange Gold Trophy
金杯

取得条件： 完成“众神的挑战”模式

奖杯说明： “Challenge of the Gods”模式需要任意难度通关后才会在Treasure选项中开启。这是游戏中的最难奖杯，但也不是太变态，基础不错的玩家应该一个小时左右就能通过。需要注意的是，挑战模式只能接关，不能退出，退出的话要从第一关开始重打，一共有10关。后文中会有挑战模式的详细心得，各位玩家可以参考一下。



Speed of Jason McDonald
金杯

取得条件： 5小时内将游戏通关

奖杯说明： 如果目标是在5小时内能将剧情和收集类奖杯全部完成，那么最好熟练掌握快速移动的方法，方法有不少，这里介绍三种：1.推住右摇杆翻滚，之后连按跳跃键可取消硬直，实现快速翻滚，不过有一个问题，就是需要左手去推右摇杆，用起来可能不太顺手；2.混沌之刃升到2级后按R1会使出肩撞，推住右摇杆翻滚后按一下R1，翻滚后按一下R1，如此反复即可，比前一种方法要省力；3.取得阿耳特弥斯之刃后换上，推住右摇杆连点R1键，翻滚后的硬直会变得非常短。另外，本作开菜单、存档、剧情都是不计算游戏时间的，注意存档显示的时间就行了。

Key to Success
金杯

取得条件： 收集两把“缪斯的钥匙”

奖杯说明： 取得两把“缪斯的钥匙”后，可以在潘多拉之环场景最外层进入神秘的房间，那里可以取得大量红魂，体力和魔力也能额外升级一次。缪斯的钥匙在游戏中其实不止两把，一把在举着大球的阿特拉斯像身后的宝箱内；另一把在可以看到泰坦的脸的神庙外侧，在大铁链处向右移动，在一个隐蔽的小平台上有个宝箱；如果漏了，那在游泳时见到第二个波塞冬的女儿后往左拐，到达一个小房间后打破墙壁可以看到一个全是罐子的走廊，尽头的宝箱里就是；打败大牛BOSS后去拿建筑师儿子头颅时，左侧的宝箱里也是。如果已经拿到两把钥匙了，宝箱里会变成红魂。

《战神》流程与收集

《战神》的游戏流程相信大部分玩家都不陌生，但时间也确实过去很久了，可能会有生疏的地方，说不定一些谜题和战斗还会把玩家卡那么一下。以下流程以解谜、难点和收集要素的提示为主，战斗和一些简单的地方会一笔带过，相信可以帮助玩家们回忆起第一次玩《战神》时无比兴奋的记忆点滴。

Chapter 1 爱琴海 Aegean Sea



一开始船上的杂兵用投技可一击必杀了。进入船舱后打碎挡路木板，会遇到海蛇许德拉（Hydra）的一个头。它的攻击单调，打两三下防御一下的打法相当安全。打下BOSS一定的体力他会晕倒，接近按○键发动QTE。《战神》里最爽的就是按○键了！

在细细的横梁上移动时，可以用跳跃加快移动速度，但要小心。来到甲板，干掉一群蝙蝠怪，许德拉的另一个头会冲出甲板。故意被它咬住，再连按○键挣脱是不错的选择，因为之后BOSS会出现大硬直，足够打两套连击的。到达第一个记录点后，会遇到游戏中的第一个动作谜题，需要按住R2键将一个小箱子推到一群居高临下的弓箭手下方，这样才能跳到上方平台。小箱子被箭射中几次就会被打破，建议把箱子踢到最右边，（按住R2键抓住箱子后按×键蓄力再松开）然后贴边快速移动，到平台下方时敌人就无法瞄准了。经过上了锁的船长室，由绳网爬到桅杆最上方，抓着绳索滑到另一艘船上。打碎右侧的木板，可以在宝箱中取得【第1颗女妖之眼】。在船舱内海神会赐予奎托斯第一种神力"波塞冬之怒"。在甲板上遇到船长，不过他被许德拉生吞了。

与许德拉的决战要先解决两个小头。打晕一个头后要迅速跳上旁边的木箱，踩下上方的机关将其钉死，搞定两边两个头后，就要对付桅杆上方的大许德拉了。在它咬过来时发动"波塞冬之怒"（Poseidon's Rage），之后按□键打三四下再发动神力，由于BOSS身上会掉蓝魂补充魔力，因此这种打法可以把BOSS屈死。进入许德拉口中拿到钥匙，从右侧的箱子到达上方的平台，在这里的宝箱中可以取得【第2颗女妖之眼】。进入船长室后会发出剧情，船也会开往雅典。

Chapter 2 雅典之门 The Gates of Athens

在船上完成"香艳"的迷你游戏会开启奖杯，还能赚些红魂。沿路来到城门下方，从右侧墙壁的破洞进入，可在里面的宝箱中找到【第1根凤凰羽毛】。开动升降机后，会遇到新敌人牛头怪，杀死一只就能开启奖杯。城门前的独眼巨人可以在悬崖边用神力把他挤下去，轻松速杀。进入满是箱子的房间，跳上第三阶，注意右侧的凹室内有宝箱，那是【第3颗女妖之眼】。跳入下一个房间，完成QTE，扯下美杜莎的头颅后，便能获得第二种神力"美杜莎的凝视"（Medusa's Gaze）。

无限魔力BUG醒目

取得"美杜莎的凝视"后不要把牛怪石化，把神力换成"波塞冬之怒"，在结界处按住△键，奎托斯出招后会随之跳起，在最高点时发动神力，神力结束瞬间按一下□键就能在空中再跳一次，这一招叫"邪道高跳"，这样就能踩在结界上方的门框上。之后再以同样方法使用一次"邪道高跳"，

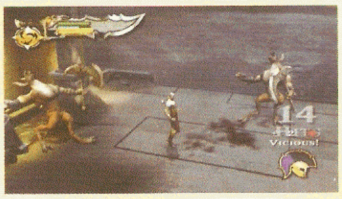


可以从上方的墙壁穿过去，奎托斯会掉到结界的另一边。从此以后，游戏全程都会处于魔力无限的状态，所有敌人都可以用神力秒杀，和开了金手指差不多。利用"邪道高跳"可以跳过不少的流程，最快一个多小时就能通关，有兴趣的朋友可以看一下《游戏机实用技术》200期光盘里的热血最强栏目，没有的话也可以在网上搜索"战神 邪道最速"，看看这些神奇的BUG是如何被利用在极限挑战里的。当然，因为跳过的流程中很可能有相关奖杯，所以一周目时只使用最实用的无限魔力就OK了。



至弓弩车处，用机关改变弓弩的发射方向，在左边的密室里可找到【第2根凤凰羽毛】。前行左转从梯子下去，可以在闸门的宝箱里能找到【第4颗女妖之眼】。在上层把巨大的神像推倒，碎掉的神像就成了垫脚石。由绳索爬到对面，开门后再次使用弓弩车，就能打碎最后一道门。

Chapter 3 雅典之路 The Road to Athen





见到巨大的阿瑞斯后，从右侧走到尽头，可以得到【第5颗女妖之眼】，然后返回左侧。这里有一处谜题，要把牛头怪在机关处石化，这样门才会打开。大路两边的民居里有一些宝箱，左边第四间内有【第3根凤凰羽毛】，而在尽头附近左边的两个房间里还可以找到【第4根凤凰羽毛】和【第6颗女妖之眼】。打破路障之后，利用绳索可以荡过沟壑。


女妖之眼 01


女妖之眼 02


凤凰羽毛 01


女妖之眼 03


凤凰羽毛 02


女妖之眼 04


女妖之眼 05


凤凰羽毛 03

Chapter 4 雅典城广场 Athens Town Square



在广场上消灭几个独眼巨人后进入大宅，打破一堵墙，里面的宝箱中有【第7颗女妖之眼】。在楼顶一女子跳楼自尽，记忆点左侧的宝箱里有【第5根凤凰羽毛】。从女子的尸体上拿到钥匙，重回顶楼，用钥匙打开记忆点右侧的闸门便可继续前进。

Chapter 5 雅典城楼 Rooftops of Athens

从藤蔓爬上城楼，消灭所有敌人后，打破大门右侧的木板，可以得到【第8颗女妖之眼】。接下来一段要在石柱上利用藤蔓移动，但有不少弓箭手，所以要先从第一根柱子左侧的房间绕过去干掉他们。在丁字路口把一架弓弩车向左推入一个大房间里，把车子放在中间偏左的一个圆形机关上，打左边的闸门拉动把手，让弓弩车转向，之向把车子移开，拉动把手，然后把车子放到机关上再拉动一次把手，这样弓弩就对着正前方了。射破前方的木门往前走就能得到第二种神力"宙斯的狂暴"了。出门后用新神力射杀屋顶上的弓箭手，右边的结界就会打开，在里面打破墙壁可以得到【第6根凤凰羽毛】和【第9颗女妖之眼】。从有记忆点房间的楼梯来到房顶，用"宙斯的狂暴"解决一个不肯打开机关的士兵，就能放下吊桥继续前进了。而在入口的两侧还能得到【第7根凤凰羽毛】和【第10颗女妖之眼】。从雅典城广场上方的记忆点处，跳入右侧二层的凹室，那里有【第11颗女妖之眼】和【第8根凤凰羽毛】。



Chapter 6 先知的神庙 Temple of the Oracle

到达先知神庙的门前消灭了一群怪鸟之后，在大门的左右两侧得到【第9根凤凰羽毛】和【第12颗女妖之眼】。在大堂内用神坛上的两个骑士像堵住缝隙。消灭画面中剩余的几只怪鸟，在大堂左下角的闸门处向左跳。在小平台上可以找到【第13颗女妖之眼】。小心翼翼，来到对面，找到了身处险境的先知。首先，把两座石像从右边的缺口推下，然后将叠在一起石像移动至右侧的一个水池旁。再向右侧边缘移动，打破一个石门，可以得到【第14颗女妖之眼】。从平台和石像来到藤蔓与机关众多的地方，在时间限制内到达雅典娜像前就能解救先知。一处弯曲的独木桥右侧上方平台上还有【第10根凤凰羽毛】，如果怕时间来不及，可以救了先知之后再来拿。先知为奎托斯打开了新的道路。走上方的分支可以到达奥林匹斯山顶，那里有【第11根凤凰羽毛】。下山后走另一条分支，从螺旋楼梯前往下水道，楼梯最下方还有【第12根凤凰羽毛】。



Chapter 7 雅典地下水道 The Sewers of Athens



下水道并没有分支，一条肠子通到底，路上的杂兵可打可不打。从另一边的螺旋楼梯回到地面，这里是雅典之路。从右侧分支前行，就可以前往失魂沙漠，这里也是原来取得第5颗女妖之眼的地方。

Chapter 8 失魂沙漠 Desert of Lost Souls

沙漠大门的右侧有【第15颗女妖之眼】。在沙漠要干掉三个女妖，沙漠很大，能见度低，听到女妖歌声时就表明离她很近了。把女妖打到头上〇符号，就用投技解决。进入沙漠神殿后，有一处传送带比较麻烦，要把下方闸门内的一个箱子推至最左端。此处建议用"邪道高跳"直接上去。在号角处遇到女妖群，解决掉他们就能前往潘多拉神庙了。



Chapter 9 潘多拉神庙 Pandora's Temple



通过吊桥后，由左下方移动，在焚尸处，断臂人为奎托斯开了门。在神庙大门两侧有【第16颗女妖之眼】和【第13根凤凰羽毛】。转动门前的把手，便可进入神庙。在神庙中杀死所有的怪物，会出现通往潘多拉之环的入口。

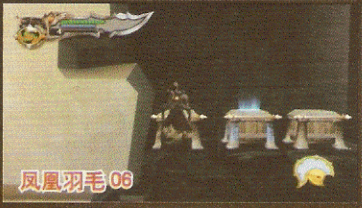

女妖之眼 06


凤凰羽毛 04


凤凰羽毛 05


女妖之眼 07


女妖之眼 08


凤凰羽毛 06


女妖之眼 09


凤凰羽毛 07

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

Chapter 10 潘多拉之环 The Rings of Pandora

潘多拉之环的结构颇为复杂，需要返回数次。第一步，先向下走再右转，通过一排钉板机关进入水晶眼的房间，开动机关后推动水晶眼的把手和转动潘多拉之环的机关也会出现。现在推动水晶眼还没用，所以先转动潘多拉之环。（只能顺时针转动）第一个入口需要两把“缪斯的钥匙”(MUSE KEYS) 才能进入，现在来还不是



时候。继续转动潘多拉之环，进入下一个入口，可得到新武器“阿耳特弥斯之刃”。

Chapter 11 阿特拉斯的考验 The Challenge of Atlas



进入下一个大房间，从右上方的断梯爬到上层，用“宙斯的狂暴”消灭远处的弓箭手，走过横梁，在把手右侧的宝箱里取得**【第 17 颗女妖之眼】**。拉动把手后延绳子爬下去，爬过一段绳索后来到一块钉板处，得到了一块哈迪斯的盾牌（SHIELD OF HADES）。此时钉板会慢慢压过来，这里需要在限定时间内消灭大量的敌人。回到大房间，走右面的分支，把地上的矿车推到左侧的大厅里，消灭敌人之后，把矿车推到机关转门的台阶处，反向蓄满力，把矿车一脚踢出去压住机关，此时立即向前一个翻滚，就能通过转门。从楼梯到达大厅的上方，取得宙斯的盾牌（SHIELD OF ZEUS），回到大厅便能用两块盾牌打开大厅左下方的大门。

存档之后前行，来到一个满是齿轮的机关房间，先走右侧的通道，走过一段有钉板机关的传送带，钉板夹击有一定规律，看准时间用翻滚就可确保安全。在石桥上有一处缺口，跳过去后，在左右两侧可以取得**【第 18 颗女妖之眼】**和**【第 14 根凤凰羽毛】**，女妖之眼收集完毕，之前如有遗漏，之后的宝箱里还是可以补足，不必担心。从陡峭的山壁向上攀登，拉动高处的把手可以不必再攀岩，就能回到山壁下方，当然，现在得先进高处的大房间。这里要在限定时间内消灭所有的敌人，不然地板会打开，奎托斯会像垃圾一样被倒入无底深渊。解决危机之后会获得“阿特拉斯的把手”（HANDLE OF ATLAS）。回到齿轮房间，这里要拉动中间和左上方的两个把手，并在限定时间内通过闸门，多利用翻滚移动。进入摆放着阿特拉斯石像的房间，在石像身后的宝箱里取得**【第 1 把缪斯的**



钥匙】。给石像前的机关装上把手，转动把手让石像举起大球，从右侧的通道向上行，可在房间上方取得**【第 15 根凤凰羽毛】**。拉动房梁上的把手，石像扔出大球砸出了一个出口。奎托斯打开了房间外侧的棺材，取下了“建筑师儿子的头颅”（THE ARCHITECT'S SON'S HEAD）。从棺材下方的密道返回，将“建筑师儿子的头颅”装在门上，就能进入潘多拉之环的第二环。第二环中有一个巨大的滚筒，往下走，从左侧的阶梯到达第三环的墙壁上方，等滚筒过来时就跳上去，在滚筒上反方向移动就不会掉下来。等到达第二环的一座木梯处就跳上去。这里还可以利用“邪道高跳”直接跳到木梯上，操作略有难度。

Chapter 12 波塞冬的考验 The Challenge of Poseidon



干掉一批地狱三头犬，取得奖杯后继续前进，全灭敌人后进入一处旋转平台处，这里每转动一格就会有一个红魂宝箱，如果要取得就要在第一时间打开宝箱并马上反翻，不然会被机关杀死。走出旋转平台，到的是神庙的外侧，从岩壁上的立足点向上爬，往右侧移动可以在一个小平台上得到**【第 2 把缪斯的钥匙】**。从岩壁向左绕到神庙的另一侧，在斜坡尽头的房间内找到一个把手，回到关人的铁笼处，把其中一个铁笼放下，现在需要把铁笼推到拿把手的房间内。杂兵干扰时就利用突起的石块防止铁笼滑下去。把铁笼放在小房间中央的压感机关上再开动机关，完成烧死他的仪式门就会打开。

来到有波塞冬雕像的大房间内，从左边的梯子上去，可以获得**【第 16 根凤凰羽毛】**。在得到波塞冬的三叉戟之后，就可以潜水了。顺着水道来到一间有很多小地狱犬的房间，拉动闸门后的把手，波塞冬房间会有阶梯出现。从新的道路进入另一条水道，路上可以见到波塞冬的女儿，按○键可以亲吻她，不过第一个只有在你之前漏掉不少女妖之眼时才会给你一个，不然什么也拿不到；第二个在一堵墙的后面，要按住 R1 冲刺比墙撞破才能看见，亲吻她可以得到**【第 17 根凤凰羽毛】**。在机关水道处需要多利用 R1 蓄力后的冲刺才来得及通过。在水道尽头的圆形房间内全灭敌人，拉动中央的把手，水道中会有新的道路出现。后到波塞冬头像时撞破它右边的石墙，可以发现第三个女儿，亲吻她可以得到**【第 18 根凤凰羽毛】**，收集工作到此结束。之后会经过一台过滤器，被它命中是一击毙命的。通过这一段的要点是活用 R1 的冲刺，还要躲在下方的缺口中等待机会，一旦出动就千万不要迟疑。通过此处后回到岸上，开动机关会有几个巨大的平台升起，不过不要误会，这里并不是要到最高





女妖之眼 10



女妖之眼 11



凤凰羽毛 08



凤凰羽毛 09



女妖之眼 12



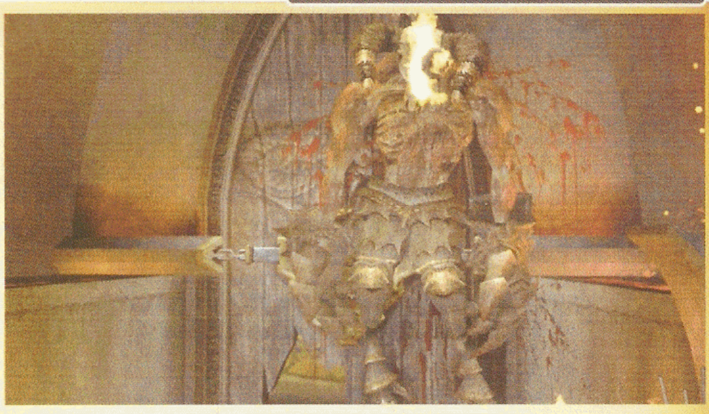
女妖之眼 13



女妖之眼 14



凤凰羽毛 10



处，而是要进入最后一下平台下方的暗格内。一路向前游，最后到达的竟然又是水晶眼房间。

因为已经有两把“缪斯的钥匙”了，所以可以进入原来潘多拉之环第一环处不能进入的一扇门了，进入那个神秘的房间后，可以让体力和魔力上限额外增加1次，还能得到不少红魂。之后由第三环的水潭进入水道即可。

Chapter 13 哈迪斯的考验 The Challenge of Hades

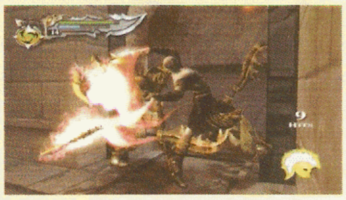


游出水道后进入一个巨大的房间，打碎右边墙壁后来到哈迪斯大厅，正欲打开左上方的闸门，从黑暗处冲出了大批的人马战士，在中央血池的前后两侧各有一个蓝色结界，必须将人马杀死在结界之内才有效，每个结界中各需要杀死4个人马战士，之后左上方的闸门会打开。

在狭窄的通道内有一些地板会打开，跳跃时记得要有一些提前量。接下来的任务是“清版”，也就是要将上下两层中的敌人全部消灭，这样一来就要走遍这一区域的每一个角落。比较容易遗漏的是上层一处会横向撞击的石柱，这个石柱右侧墙上有个暗门，需要特定的时机才能进入，里面有两个杂兵。嫌麻烦的话用“波塞冬的愤怒”也可以解决。来到哈迪斯大厅上方，踩下机关，哈迪斯像就会从血池中升起。拉动池底的把手，再上来转动哈迪斯像的头部，原本黑暗的道路会被照亮。这条路上会有大量的火球滚动，需要一边回避一边前行。左边第三个闸门则是道路的出口。

在下一个房间消灭所有的敌人后，先走右边的分支，消灭所有的弓箭手后返回左边的分支。爬过一段绳索后又是一场强制战斗。来到了哈迪斯大厅的正上方，这里都是横梁，摔下去即死，而且有很多旋转的刀刃机关，相当凶险，在这里死上五次，把死出EASY的奖杯拿了倒是不错的选择。遇到旋转刀刃时可用二段跳回避。通过刀刃地带，开动一处机关，回到本章一开始的大房间内，就要与哈迪斯的米诺牛展开大战了。

当然，如果你使用了无限魔力BUG，那怪牛只有挨打的份儿，QTE输入准确一点就行了。怪牛会气绝三次，每次都需回到平台上拉动左侧的把手，射出的箭可以让铁牛丢盔弃甲，最后把怪牛钉死在大门上。由大门的缺口进去，在棺材里得到了建筑师另一个儿子的头颅。返回大房间可以习得最后一种神力“哈迪斯军团”。来到潘多拉之环第三环的水潭中，用头颅打开骷髅门，第三环中的水被放空。接下来要做的是推动三个环中的装置，让三环的缺口与水晶眼房间成一直线，这样一来，只要推动水晶眼房间的机关，便能让中央的巨大神像升起。在神像下方开动升降机，就能前往下一个地点。



Chapter 14 疯狂峡谷 The Cliffs of Madness

干掉几个潘多拉的守护者后，进入疯狂峡谷。在这里要拿两根项链，才能开启上方的伸缩桥。从升降机上去之后建议先不要上梯子，而是走右边的分支。穿过一个山洞，会有强制战斗，通过之后由升降机上行，来到了陷阱山洞，洞中地面上到处都是小孔，一看就知道是致命的陷阱了。只要一打开闸门，机关就会启动，必须在限定时间内把闸门内的木





箱推到左上角的石台下。用“邪道高跳”会简单很多，也不影响奖杯的取得。在石台上取得一条项链后，从洞门右边的绳子爬下去，前往另一条分支。出洞后从摆放项链的位置附近由梯子爬下，顺路来到一个山洞中，这里会遇到一个用石块拼图的谜题，中间的圆盘可以让石块的方向改变，解谜方法请看图示。解开谜题后第二条项链入手。

Chapter 15 建筑师之墓 The Architect's Tomb

一路来到建筑师之墓，一开始的移动平台加齿轮的机关组合要适应一下跳跃的时机。打开墓室要同时压住三个机关。首先打开右侧闸门，来到墓室上方，消灭了一些敌人后，来到第三层的吊车处，看影子将吊车前端的石块调整至右侧有裂缝的地板的正上方，拉动把手把地板砸开；再将石块调整至墓门左侧的机关上方，放下石块，将其压住。接下来把墓门左侧的一尊雕像移至被砸开的地板，下面也有一个机关，需要用雕像压住。之后退回建筑师之墓的记录点处，让奎托斯


凤凰羽毛 11


凤凰羽毛 12


女妖之眼 15


女妖之眼 16


凤凰羽毛 13


女妖之眼 17


女妖之眼 18


凤凰羽毛 14

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

踩下第三个机关，接下来就要快速通过齿轮与移动平台地带，一口气冲入墓室。用建筑师妻子的头颅打开骷髅门，之后在横向传送带只要一开始贴着左边走就能不触发强制战斗。通过传送带，奎托斯终于找到了潘多拉魔盒。回到潘多拉神庙门口，把潘多拉魔盒往外推，但却



被阿瑞斯抢走了，奎托斯也身受重伤，坠入地狱。

Chapter 16 地狱之路 The Path to Hades

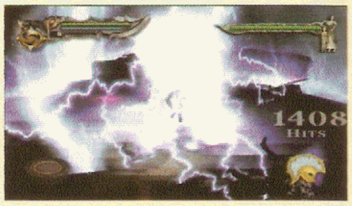


在地狱遇到的第一个麻烦是横向转动的柱子，柱子上装有刀刃，从柱子上掉下去就会一命呜呼。在柱子上用跳跃移动，可以大幅减少柱子转动时的影响。在几个移动平台对面会有大量弓箭手找麻烦，提前使用“哈迪斯的军团”，可以让弓兵发挥不了任何优势。在结界前的四个平台上消灭所有的敌人，之后就要爬两座“刀山”了。所谓“刀山”是一根直立旋转的柱子，柱子分成很多节，相邻的一节会向不同的方向旋转。每节上都分布着刀刃，在攀爬的过程中只要一碰到刀刃就会掉到柱子的最下面，第一座刀山还好，第二座刀刃相当密集，所以移动时一定要格外小心，不要太心急，跳跃要用得恰到好处。接下来要消灭一定数量的守护者，这样平台才会一个一个地出现，跨过这些平台后，来到地狱之路的尽头，由一根长绳爬出地狱。

Chapter 17 最终决战 FINAL BATTLE

穿过先知神庙，奎托斯趁阿瑞斯不备夺回魔盒，在打开魔盒之后，奎托斯的身体不断变大，与战神的决战开始了。最终BOSS第一形态用无限魔法轰杀即可。第二战会进入奎托斯的噩梦，奎托斯要与无数个自己战斗，以保护妻儿，同样以无限魔法轻松通过。最终战，奎托斯取下雅典娜像前的巨剑，此时没有无限魔法可以仰仗，只能凭真本事了。巨剑的招式与阿耳特弥斯之刃相同，这场战斗两人用的是一条体力，像拔河一样此消彼长。不要与BOSS硬拼，推荐在他吼叫时使用□□△○的连续技，可以诱发两人拼刀，连按○键压制住BOSS后，再用同样的连技追打，可造成较大伤害。之后BOSS放出的石柱可先站在画面右侧中央，石柱出现后往右一个翻滚就能回避。之后接近再使用连技，两三个回合，就能把战神干掉了。最后，奎托斯进入奥林匹斯神殿，坐上宝座成为新的战神，一代的故事到这里也就告一段落了。









《战神》隐藏要素

《战神》一代的隐藏要素基本上都包括在了标题画面的Treasure模式中，PS3版的隐藏要素稍有更改，但大部分还是一样的。SECRET MESSAGE 2的开启方法是在通关之前，用L1+○蓄满力的大范围攻击把战神宝座前的两尊雕像打碎，PS2版要上百下才能打碎，PS3版只用打几下就行了，还是比较体贴的，而两个秘密信息也不再是原来的电话号码了，而是另外的三组神秘号码。可以肯定的是，那并不是下期超级大乐透的中奖号码……

隐藏服装：本作中的隐藏服装不仅只是更换一下奎托斯的贴图，每件衣服还有各自特殊的能力，（请参看下表，数据以原始服装为参照）服装的造型也相当恶搞。要得到隐藏服装，必须通过挑战模式。另外，GOD难度不能使用隐藏服装。









服装	攻击力	防御力	体力回复	魔力回复	经验值	最主要的能力
Chef of War（厨师装）	100%	100%	150%	300%	100%	取得蓝魂时魔力回复量增加
Bubbles（潜水员装）	50%	100%	300%	150%	100%	取得绿魂时体力回复量增加
Tycoonius（黑社会装）	200%	25%	100%	100%	400%	取得红魂时经验值大增
Dairy Bastard（奶牛装）	50%	100%	200%	200%	200%	魔力无限
Ares Armor（阿瑞斯装）	200%	400%	200%	100%	200%	防御力超高

隐藏要素	出现方法
CREDITS	任何难度下通关
DELETED LEVELS	任何难度下通关
HEROIC POSSIBILITIES	任何难度下通关
VISIONS OF ANCIENT GREECE	任何难度下通关
MONSTERS OF MYTH	任何难度下通关
THE BIRTH OF THE BEAST	任何难度下通关
GOD MODE	任何难度下通关
CHARACTER GRAVEYARD	任何难度下通关
CHALLENGE OF THE GODS	任何难度下通关
IN-GAME MOVIES	任何难度下通关
A SECRET REVEALED	以SPARTAN难度通关
THE FATE OF THE TITAN	以SPARTAN难度通关
ADDITIONAL COSTUMES	通过CHALLENGE OF THE GODS全部关卡
SECRET MESSAGE 1	以GOD难度通关
SECRET MESSAGE 2	打碎战神宝座前的两尊雕像，难度不限



缪斯的钥匙1



凤凰羽毛15



缪斯的钥匙2



凤凰羽毛16



凤凰羽毛17



凤凰羽毛18

《战神》众神的挑战

GOD CHALLENGE 01

任务： 把8个敌人打下平台
时限： 60秒
神力： 不能使用神力
限制： 不能直接打死敌人

提示： 这个任务的场地是环形的，中间和周围是深谷，而敌人全是拿盾牌的杂兵，这些杂兵AI很低，有时会自己掉下去，当然，仅靠他们犯傻并不靠谱。推荐打法是先用□□△把盾牌打碎，然后按○键抓住敌人，再按□键把敌人扔下平台就行了，注意扔的方向，要是没扔下去，依然扔在平台上，就会因为违反限制而失败。另类一点的方法是用阿耳特弥斯之刃猛砍，把敌人硬挤下平台。

GOD CHALLENGE 02

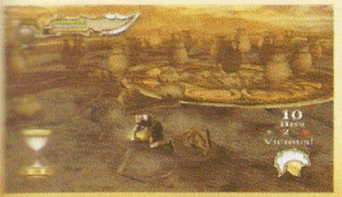
任务： 在限定时间内消灭全部敌人
时限： 115秒
神力： 可使用，均为LV1
限制： 无其他限制

提示： 这个任务的场地由多个圆形平台组成，所谓全灭敌人并不包括不断出现的怪鸟。要消灭的敌人数量不少，从一个平台到另一个平台也要花不少时间，一个个杀太费时了，推荐使用空中L1+○键（蓄力）这一招，攻击范围很大，攻击力也不错，最主要的是能把敌人推出平台，非常实用。

GOD CHALLENGE 03

任务： 在限定时间打碎所有的坛子
时限： 20秒
神力： 不能使用神力
限制： 无其他限制

提示： 坛子的分布比较分散，20秒的时限还是比较紧的。推荐打法是按□键两次后，按R1的肩撞，并向需要接近的罐子移动。肩撞可以取消出招硬直，本身也有攻击判定，利用好的话，只要试上几次就能通过这一任务。



GOD CHALLENGE 04

任务： 杀死4头米诺牛
时限： 无时间限制
神力： 可使用，均为LV1
限制： 不能杀死其他杂兵

提示： 像米诺牛这样的大型敌人，一般玩家会想到用“美杜莎的凝视”把它石化掉再打碎，但魔力不足且周边小杂兵的干扰让这种战术没有了市场。用混沌之刃在远处慢慢耗，或跳起在空中使用对单体的招式是可行的，但是杂兵被大牛打死也算任务失败，这一点让人很头疼。推荐打法是换上阿耳特弥斯之刃，用在空中按△键这一招把牛怪吹飞，接近平台边缘可以直接把大牛打入深谷。虽然这一招可能把杂兵也打下去，但在这个任务中却比其他招式更值得信赖。

GOD CHALLENGE 05

任务： 用弓弩车消灭所有敌人
时限： 无时间限制
神力： LV1的美杜莎与波塞冬
限制： 不能杀死中间的人类

提示： 在远处的平台上一共有6个敌人和3个人类，他们会呈同心圆状，顺时针绕着走。因为没有远距离的神力，所以只能用弓弩车来打。这个任务的关键就是要精确地计算提前量。推荐打法是先按住R2抓住弓弦，然后将某个敌人定为目标，在他走到圆形平台“1点30分”左右的位置时就开始拉弓，这样在弓在自动射出时刚好可以命中目标，而不会威胁到中间的平民。

GOD CHALLENGE 06

任务： 在限定时间内到达指定平台
时限： 35秒
神力： 不能使用神力
限制： 无其他限制

提示： 这是一个平台跳跃的任务，如果只是跳到对面的话，35秒的时间绰绰有余。只是一路的小平台上有不少弓箭手，在跳跃过程中被射中就会直接摔死。因此最好掌握弓箭手的攻击频率，弓上闪红光时不要贸然跳跃。还有就是平台的移动速度越到后面越快，跳跃提前量也要掌握好。

GOD CHALLENGE 07

任务： 在限定时间内消灭所有敌人
时限： 90秒
神力： LV1的美杜莎与宙斯
限制： 不能受伤

提示： 不能受伤这个条件相当麻烦，因为《战神》这个游戏的特点是你打你的，他打他的，敌人不会因为受攻击而停止进攻，有时还没看清敌人的动向任务就失败了。用□□△在远处慢慢打，多用翻滚回避的打法是可行的，但是用空中L1+○键（蓄力）将敌人打出平台的办法显然更干脆。只是这一战术有运气成分，因为这一招的硬直很长，而米诺牛是会防御的。大牛不防御就皆大欢喜，要是防御……那估计就得重来了。



GOD CHALLENGE 08

任务： 消灭所有敌人
时限： 无时间限制
神力： 不能使用神力
限制： 无其他限制

提示： 一场真正意义上的持久战，敌人是上级杂兵和美杜莎，数量过百，要完全这一任务，没有十分快捷的办法，通常要厮杀10分钟左右。杀死杂兵会有一定几率出绿魂，这是补充体力的重要途径。一般场景中会一次出现三四个美杜莎，她们一起使用石化光线还是比较棘手的，不过石化光线可以把美杜莎以外的杂兵石化掉，也省了不少麻烦。这里依然推荐空中L1+○键（蓄力）这一招进行大范围攻击，还可以把敌人打下深谷。只是美杜莎放石化光线时不要随便跳，在空中被石化是即死的。美杜莎用石化光线时玩家可连续翻滚4次，第4次翻滚后按×键，然后在空中按L1+○键（蓄力），这串连续动作的安全性和攻击效率都比较理想。

GOD CHALLENGE 09

任务： 在限定时间内杀死4个巨人
时限： 150秒
神力： LV1的美杜莎与宙斯
限制： 无其他限制

提示： 巨人是一个一个出现的，场地中除了巨人，还会有两个身手敏捷的守护者干扰，打起来比较麻烦。这场战斗的基本战术是游击战，可在远处用挥空使用□□□□△，最后一下△转向巨人的方向，这一下威力巨大，几下就能解决一个巨人。在守护者接近后就立即用翻滚闪开，巨人头上出现○符号，直接打死巨人或使用QTE都可以补充体力，体力较多时建议直接杀死巨人，QTE比较费时，还可能失误。重复以上步骤4次便可，任务难度不算高。

GOD CHALLENGE 10

任务： 到达最上方的平台
时限： 无时间限制
神力： 不能使用神力
限制： 无其他限制

提示： 这的确是游戏中的最难任务。在跳上小平台后，只有连续把敌人打下平台或杀死才能使平台上升。平台上的敌人有两种，一种是小地狱犬，另一种是守护者，小地狱犬用一个空中L1+○键（蓄力）就能解决，但对守护者无效。由于平台很小，守护者的连续攻击很容易把玩家挤下去，所以最好能尽量处于平台中央的位置，另外，不要随便使用跳跃，这样受攻击会被弹远而摔下平台，一到边上就要多翻滚回到场地中央。通过最后一个任务的打法很多，这里推荐两种，一种是使用即时防御后按□键的大范围反击技，可以把周边的敌人一下子打下平台，只是防御反击需要一定的练习，且对连续攻击无能为力。每隔半秒点一下L1键，画面一定格就按□键可提高反击的成功率。另一种方法是在翻滚后按×键把守护者浮空，然后在空中按L1+×把守护者打下平台，小地狱犬相对来说不构成威胁。不过这一招有可能自己翻下平台，所以建议使用第一种方法。在接近上层时，可以按下两个摇杆暴气，这样被打中也不会有硬直，硬撑过最后一段，就能看到胜利的曙光了。

成功杀死阿瑞斯的奎托斯并没有摆脱自己的噩梦，但他却取而代之，成为了新的战神。狂暴而不受拘束的奎托斯成了奥林匹斯的心腹大患，众神之王宙斯设下圈套，夺走了他的神力，还把他打入地狱。在泰坦一族的帮助下，奎托斯得以复生。为了改变自己和斯巴达一族的命运，他毅然接受了命运三女神的挑战，"斯巴达之魂"的命运抗击战也由此展开……



《战神II》奖杯攻略

《战神 II》的奖杯分布与一代比较相似，大部分奖杯都是剧情中必得的，通关一次便可拿下大半。由于没有限定时间内通关的奖杯，《战神 II》白金奖杯的取得难度比一代要低，游戏中只有少数几个奖杯需要特定的方法去取得，挑战模式的难度也不算太高。在一周目时，玩家可边看攻略边



完成收集要素，有闲情雅致还能看看风景，不必急着赶路。由于二代的流程比一代要长，白金所需时间在 8 到 10 小时。至于二代的良性 BUG，PS3 版还是保留了，只是二代中的无限魔力 BUG 只能持续很短的时间，而其他 BUG 的操作难度也比一代要大，从实用角度来说远不如一代，再加上没有时限奖杯，BUG 的使用对奖杯取得没有太大帮助，反而有可能漏掉剧情奖杯，因此不建议使用。另外，本作有一个奖杯 BUG，如果遇到，很可能要多打一遍，所以请一定注意"Boss Batch 3"这个奖杯。

Trophy of Gaia
白金
取得方法：取得除此之外的所有奖杯

Breaking Wind
铜杯
取得方法：获得神力"提丰之灾"（Typhon's Bane）

Big,Tuff,Buff and Rough
铜杯
取得方法：获得特殊能力"泰坦之怒"（Rage of the Titans）

Blue Balls
铜杯
取得方法：获得神力"克洛诺斯之怒"（Chronos' Rage）

Shiner
铜杯
取得方法：获得特殊装备"金羊毛"（Golden Fleece）

Rock their World
铜杯
取得方法：获得神力"蛇发女妖之首"（Head of Euryale）

Learning to Fly
铜杯
取得方法：获得特殊装备"伊卡格斯之翼"（Icarus Wings）

Shaky Ground
铜杯
取得方法：获得神力"阿特拉斯地震"（Atlas Quake）

Death from Above 2009
铜杯
取得方法：打完第一场飞马战后取得

Resurrection
铜杯
取得方法：从地狱返回地面

Rock Hard
铜杯
取得方法：在阿特拉斯内部干掉一只泰坦米诺牛

Pick'n on the Little Guy
铜杯
取得方法：在命运女神宫殿外的战斗胜利后开启奖杯

Watcha Got on the Hot Plate?
铜杯
取得方法：完成会喷火的凤凰雕像的解谜

Whip it Good
铜杯
取得方法：鞭打时间的战马



Lift with Your Knees
铜杯
取得方法：在被遗忘的河处推下摇晃的亭子

Swinger
铜杯
取得方法：在断桥处完成连续的大跳跃

Stoner
铜杯
取得方法：石化并打碎30个敌人
奖杯说明：其实在取得石化能力之前就能开启这个奖杯，用金羊毛反弹石化光线就可以，属于可以自然取得的奖杯。

Super Sized
铜杯
取得方法：打出500连击
奖杯说明：500连击在《战神》里根本不算什么，最容易实现的地方在游戏一开启，连续放魔法就能实现。在取得“克罗诺斯之怒”的地方，会有无限魔力让你试招，连续不停地放神力，500连击轻松达成。

Hitting Your Stride
铜杯
取得方法：升级任意武器或神力

Eye Can't Believe it
银杯
取得方法：收集所有的“女妖之眼”（Gorgon Eyes）

Go Make a Pillow!
银杯
取得方法：收集所有的“凤凰羽毛”（Phoenix Feathers）
奖杯说明：和《战神》1代一样，女妖之眼和凤凰羽毛都只要收集数量均为18，而游戏中的总数量都超过了18，允许玩家有一定的遗漏。如果提前完成收集工作，之后装有这两种东西的宝箱里会出现红魂，对于能力升级会有不小的帮助。参照流程攻略中的收集指南，可确保这两个奖杯在流程前半段便顺利取得。

Eye Sore
银杯
取得方法：收集20颗独眼巨人的眼珠
奖杯说明：并不是所有的独眼巨人都能挖眼珠，可以挖的巨人种类是Cyclops Berserker，就是吹号角的小个子会躲上其肩膀的那种巨人，而且得用QTE杀死才能挖出眼珠。这种巨人在正常流程中的出现率很低，要收集20颗眼珠还是有点麻烦的。其实只要在通关后完成“泰坦的挑战”（Challenge of the Titans）并且总评取得最高的TITAN评价，那么就能开启“命运女神斗技场”（Arena of The Fates），在这里可以随意设计出现敌人的种类，而且能开体力无限、魔力无限等选项，用不了几分钟就能收齐20颗巨人眼珠，这是这个奖杯最简单、最直接的获取方法。

Boss Batch 1
银杯
取得方法：干掉罗德斯巨像、飞马战中拿枪的骑士和特修斯这三个BOSS

Boss Batch 2
银杯
取得方法：干掉蛮族首领、欧律阿勒和帕尔修斯这三个BOSS

Boss Batch 3
银杯
取得方法：干掉北海巨妖和命运三女神
奖杯说明：这个奖杯有一个BUG，如果你在干掉双女神之后，存档退出游戏，然后再读档干掉第三个肥婆女神，那么奖杯就无法开启！正确的方法是命运三女神一口气打过去，中途死亡可以接关，但千万不能退出。由于打到这里已经是游戏的最后了，如果遇到这个BUG，又没有事先留好打命运女神之前的存档，那就只能再打一遍了。所以请一定留个存档，以备不测。

Daddy Issues
银杯
取得方法：打败宙斯

Rise and SHINE
银杯
取得方法：唤醒凤凰

Spread 'Em
银杯
取得方法：打开命运三女神神殿之翼（杀死第二个翻译官时）



Shine King
银杯
取得方法：打开欧律阿勒神殿的入口

Blowin' Your Wad
银杯
取得方法：所有的武器和神力升至最高级
奖杯说明：全能力升至最高级需要163100点红魂，如果在一周目就升满，那么二周目才能获得的“奥林匹斯之剑”就不用升级了，可以省34000点红魂。但是一周目想取得13万红魂还是有一定困难的，除非是选最低难度，因为MORTAL难度不仅攻防能力高，红魂取得量也是SPARTAN和GOD难度的两倍。因为MORTAL通关也能开启最高的TITAN难度，所以嫌一周目缺乏挑战的玩家不如在MORTAL难度里先完成所有的收集和升级工作，想打得过瘾就选TITAN难度，没什么损失。

The End Begins
金杯
取得方法：任意难度通关一次

Feel the Urn
金杯
取得方法：收集并使用两个神壶
奖杯说明：游戏中共有六大神壶，流程中可以收集4个，有两个与“泰坦的挑战”有关。强大无比的神壶只能在二周目以及命运女神斗技场里才能使用。在游戏中开启任意两个就能取得这一金杯。

Bleeding Thumbs
金杯
取得方法：完成“泰坦的挑战”
奖杯说明：“泰坦的挑战”需要通关一次后才能够开启。与1代的“众神的挑战”相比，难度要低一些。具体请参看挑战心得部分。

15 Min Fight Scene
金杯
取得方法：在10分钟之内通过纺织间前的长廊
奖杯说明：这条长廊想必玩过PS2版《战神Ⅱ》的玩家都会有印象，可以说是一场恶战。如果一周目选的是低难度，那么这里的优势就体现出来了。用锤子加爆气的方法与大型杂兵硬拼的方法可以大大节省战斗时间，10分钟可以说是绰绰有余。选了较高难度的玩家也可以试试这种方法。

You Know the Germans Make Good Stuff
金杯
取得方法：找到全部的“盖亚宝箱”
奖杯说明：“盖亚宝箱”就是一种造型华丽的大宝箱，流程中共有三个，里面分别是大量红魂、体力上限提升一段、魔力上限提升一段。流程中会有这几个宝箱的位置提示，请注意不要遗漏。而且因为游戏流程是线性的，有些地方过了就不能返回，建议不要只存一个档。



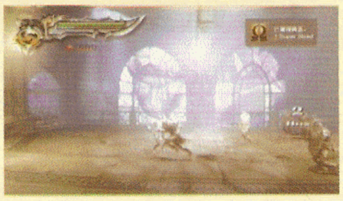
《战神II》流程与收集

第一章 CHAPTER 1

巨像第一战 1-1 Part 1

游戏一开始，奎托斯的武器和神力处于满级状态，可轻松秒杀杂兵。由凉台跳到户外，会与罗德岛巨像发生第一次战斗。攻击巨像手部，并可使用神力“波塞冬之怒”，很快就能把巨像打晕。之后利用左侧高台上的弓弩把自己弹向巨像，用QTE结束第一战。

来到浴室，先游上来，打破屏风会出现两个美女，与一代相比，长相漂亮了不少。玩一下QTE迷你游戏可以取得一些红魂，不过这个迷你游戏没有对应的奖杯，红魂在之后也会被没收，所以如果身边有人的话，打破屏风前要三思。



巨像第二战 1-2 Part 2

从水中爬上来后，开启机关，看到提示后利用链刃摆渡。注意，长按R1键不放可以加大摆动幅度。前行后与巨像的第二场战斗就开始了，打法与之前大同小异，利用摆渡点可以回避BOSS的一些攻击，合理使用“波塞冬之怒”可速战速决。在巨像昏厥后，还是发动QTE来结束战斗。

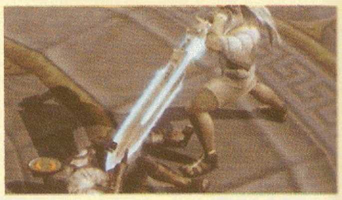


来到下一个区域，干掉一些杂兵后，注意这一区域有一件宝物需要收集。将房间内的老鹰石台推到压感机关上，前方的门就开启了，然后把石台踢到前方另一个机关上。奎托斯站在机关上，利用右摇杆翻滚通过后，注意房间右侧尽头的高台上的宝箱里就有【盖亚之壶】。把石台上的老鹰打破，借助石台跳上去便可取得。

巨像第三战 1-3 Part 3

经过一路简单的战斗又遇到的巨像。插在地面上的“奥林匹斯之剑”和巨像的断手先不用理会，当把巨像打成昏迷状态后再去拔取“奥林匹斯之剑”。第一次去拔它将吸走奎托斯全部的红魂；第二次它将吸早奎托斯的神力，所以第二回合请尽情使用神力；第三回合可利用地上的断手直接把巨像打晕，再拔剑时奎托斯的体力上限会大幅下降。拔出神剑后，砍杀或者远距离利用L1+△发射剑气都可以，之后便能杀入巨像体内。

在巨像体内，玩家要做的是破坏巨像内部的支架系统，共需要破坏4处，沿着旋梯一路向上会一一遇到。除了第一个破坏点外，其他破坏点均需要先砍断上面包裹的铁链。破坏两个支架后，在第三个破坏点后方从网格爬上去可以获得游戏中的第一个升级道具【女妖之眼01】。上行遇到一个机关后，先扳动它后放下钟摆，跳下去攻击钟摆让



它摆动起来，然后爬上来再次扳动机关，钟摆会被拉上来，起到阻挡光线的作用，按×键快速爬过绳索便能通过，由巨像口部离开，巨像彻底被毁了。

第二章 CHAPTER 2

泰坦的巢穴 2-1 Lair of The Titan

奎托斯中计，失去了力量，还被宙斯打成重伤，堕入地狱，幸好被泰坦一族所救，开始了他改变命运的危险之旅。由地狱爬回地面，在广场上与幸存的斯巴达副官对话，之后驾乘飞马展开空中战斗，在被黑骑士击落后，误打误撞地来到泰坦的巢穴，而飞马也被压在了巨大的五指山下。这里先不要急忙离开泰坦的巨掌，由后方的断壁爬下去可得到【女妖之眼02】。上来后用链刃攻击泰坦的一根手指开路，经过一段岩壁战斗后下来穿越洞穴，尽头处破坏铁笼便由铁索滑下去。在洞穴外发生战斗，从峭壁爬上去会遇到了受尽苦难的普罗米修斯。用链刃击打他，让他落下吊在半空，奎托斯就顺着旁边的铁链滑到下方。



奥林匹斯的火种 2-2 Fire of Olympus

往前走，道路的尽头又可获得【女妖之眼03】，从峭壁往上爬便进入一个新的洞穴。走进去不久就可以发现栅栏后有一宝箱，里面装着一个【凤凰羽毛01】，取得方法是在利用绳索滑下的中途按R1键回到栅栏前，栅栏就会打开。干掉几个美杜莎之后，打破闪光的石柱继续前进。


盖亚之壶


女妖之眼01

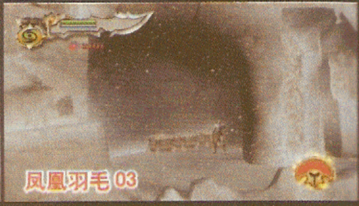

女妖之眼02


女妖之眼03


凤凰羽毛01


凤凰羽毛02


女妖之眼04


凤凰羽毛03

提丰大狱
2-3 Typhon's Prison



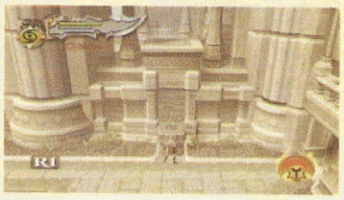
巨大的提丰会吹气干扰玩家，在过长长的石桥时要小心，在他停止吹气时便利用翻滚快速通过。这里可以引发无限魔力的 BUG，方法是在到达提丰正面的平台后，原路返回到长桥的起点，向画面的下方跳跃，可以将一个摆渡点引出来，之后立即按 R1 键抓住摆渡点，摆动一下后便跳回原来的地方，这样一来，在取得第一个神力“提丰之灾”（Typhon's bane）后就能暂时处于无限魔力状态。这个状态的持续时间不长，但是在打“马夫”特修斯时会简单许多。

击打闪烁的石头后再推倒它形成石桥，然后过去根据提示对提丰进行攻击便可取得类似于弓箭的“提丰之灾”，利用该神力攻击提丰后回到平台处，干掉几个杂兵后先不要离开这里，这个场景的左后侧有个缺口可以进入一个圆形场地，这里会不停出现的杂兵。用〇键抓住敌人，再用□键将敌人扔进火堆里让火势变大，周围被冰封住的宝箱就会解冻，在这里可取得【凤凰羽毛 02】。利用“提丰之灾”打出摆渡点后，返回洞口处，在这里可跳到右下方，用弓箭射出摆渡点，飞荡过去可以取得【女妖之眼 04】。

返回普罗米修斯受难处，用弓箭把普罗米修斯射下来，在火中他终于得到了解脱，而奎托斯也获得爆气的新能力“泰坦之怒”。干掉杂兵后，顺着台阶上去后用“提丰之灾”射下上方的木条，由绳子爬上去后，在铁索的右侧有可以攀爬的墙壁，绕到右上方的凹室可以取得【凤凰羽毛 03】。由铁索旁垂下的铁链爬下去，可以取得【女妖之眼 05】。由铁索爬过去后，发动“泰坦之怒”打破铁门，再回到飞马被压处，发动“泰坦之怒”攻击提丰的五指便可释放天马。驾乘飞马再次同敌人进行空战，这时可以使用弓箭射击，利用无限魔力 BUG 的话，打起来会有别样的感觉。干掉敌方黑骑士后，奎托斯会落向拉克西丝神庙。

第三章 CHAPTER 3

拉克西丝神庙
3-1 The Temple of Lahkesis



从神庙的悬崖爬上来后往左走可找到【凤凰羽毛 04】，经过攀爬和战斗来到神庙的庭院内。灭掉一群敌人之后，把庭院内的一具尸体打落下，扛起来做升降机到上层，再扳动机关到达下层。把尸体放到压感机关上，奎托斯再搬动另外一个机关，开门后迅速利用翻滚通过。踢下吊桥，看完 CG 动画，在右手边有一个【女妖之眼 06】。从另一侧前进，干掉地狱三头犬之后，打碎一个女神雕像，利用上方落下的一个石台，跳到高处，离开此地。

女妖之声
3-2 The Siren's Song



一路杀到女妖的大厅，把女妖打出〇符号后用投技把女妖干掉。女妖死前的惨叫会震裂大门，这样干掉三个女妖后就会出现新的道路。先不要离开大厅，由大厅中间的铁链上去，再从天花板爬过去，就能得到【女妖之眼 07】。

时间的战马
3-3 The Steeds of Time

由铁链桥到达“时间的战马”处，拉动扳手后由绳索滑过去，就会遇到一个 BOSS，他就是俗称“马夫”的特修斯。特修斯正常的打法耗时比较长，因为后期他跳上大门就只能用“提丰之灾”攻击。魔力没有的话，还要杀牛来补充，挺麻烦的。不过使用了无限魔力 BUG 之后，这个 BOSS 战就变成了动作射击游戏（弓箭最好升一级），三两下就能把马夫解决，最后发动 QTE，重温一下火爆无比的“夹西瓜”表演吧。

战斗结束后获得开门的钥匙，此时由 BOSS 战场地右侧爬下去，可以找到【女妖之眼 08】。用钥匙开启门后从高台上的绳索滑过去。用钥匙开门进入房间，要取得新神力“克罗诺斯之怒”。到上一层后，在右侧尽头有一个【凤凰羽毛 05】。



解开眼罩
3-4 Unlocking The Blinder

来到四个扳手处，解开马匹眼罩是有时间限制的。先转动绿色的扳手，然后迅速爬到左侧马头前的机关处按下 R1 键解开眼罩。由马头的台阶下行可获得【女妖之眼 09】。接下来转动红色扳手，以同样方式解开右侧一马匹的眼罩。剩下两匹马需要利用妖精身上的摆渡点才能过去，有时需要稍等一下，等妖精飞近一些才会出现提示。

全部解开后来到扳手处开启主机关，按照指令抽打战马，四匹战马就会动起来改变神庙的结构。


女妖之眼 05


凤凰羽毛 04


女妖之眼 06


女妖之眼 07


女妖之眼 08


凤凰羽毛 05


女妖之眼 09


女妖之眼 10

拉克西丝神庙第二部分

3-5 The Temple of Lahkesis Part2

由铁链桥来到神庙的另一边，经过乱石来到峭壁处，这里有上下两个分支，走上边的分支可以在角落里找到【女妖之眼 10】。走下面的分支，在打破石壁后就能找到【凤凰羽毛 06】。

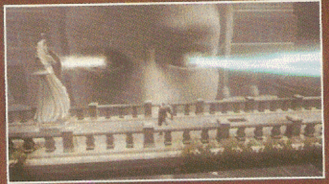
踢门进入一个有命运女神雕像的房间，先跳到下层，往画面下方走到底，左边可以得到【女妖之眼 11】，右边则是【凤凰羽毛 07】。此时搬动机关是无用的，被尸体卡住的门也是误导玩家的陷阱。拖动中央的石台后露出一个入口，由此处进去可获得在特定场合令时间变慢的道具“命运护身符”。游回来后，踩住水池旁的一个机关后升起高台，然后利用时间变慢效果跳上右侧第一根石柱，打破墙壁后可以得到【女妖之眼 12】。回到上层，踩上压感机关，女神雕像的双手会放下，再次利用时间变慢效果来到雕像手掌上到达上层。跳下雕像后，左侧可得到【凤凰羽毛 08】。



命运的中庭

3-6 Destiny's Atrium

打碎女神头像，来到神庙外部，这里有结界堵路。在上层右侧的宝箱里可以获得【女妖之眼 13】。战斗过后，会看见一个喷射火球的女神头像，现在不必理会，以后还会再回来的。由楼梯爬到上层。左右两侧都有一个手持盾牌的女神雕像。将左侧雕像直接搬到凹槽处就可以反射一道光线。右侧稍微麻烦一些，需要将雕像搬到平台上，然后搬动机关后奎托斯也立即跳上去，待高台升起后，蓄力将雕像一脚踢下去，推到另外一个凹槽后就可以反射两道光线，将结界破坏掉。



第四章 CHAPTER 4

蛮族首领

4-1 Barbarian King

刚进入沼泽，就遇上了老朋友，没走多久就碰到了老朋友，前作中被奎托斯杀死的蛮族首领。在几个 QTE 之后来到一个圆形战场，首先要把 BOSS 从马上打下来，可利用“克罗诺斯之怒”让马暂时麻痹，再用威力大的招式招呼上去。干掉大马后，BOSS 会放出僵尸杂兵，其中还有前作中的倒霉船长，他们完全是给奎托斯补充魔力的。之后 BOSS 会变大，离远了用□□□□△、□△△△挥空，最后一下转向 BOSS 方向，利用最后一击的大威力，用不了几个回合就能把他打回原形。最后用 QTE 把蛮族首领解决，还能夺下新武器“蛮族之锤”。



欧律阿勒神庙

4-2 The Temple of Euryale

刻有蛇发女妖头像大石门暂时无法通过。先走右边，在尸体处取得钥匙。把左侧的门打开，在门的右边可以找到【女妖之眼 14】。面对双斧小妖与独眼巨人的组合，只要先靠近它们按○键把小妖怪抓下来，再对付独眼巨人就行了。来到晃动的平台上后，拉开石台，就可以举门进入。打破闪烁的石柱会出现摆渡点，在看到一条青藤时就从右爬到左边，就能取得【女妖之眼 15】。高台的 3 个炸弹兵，只要破坏他们下方的石柱就能让他们落下来。



来到地板正中间有压感机关的房间，踩在机关上后用弓箭射击白色亮点，上去后可获得【女妖之眼 16】。扳动房间内机关后，右侧的铁栅栏会放下，破坏其后的墙壁会发现一具尸体。将尸体扔进右侧的水沟，让他漂到左侧。跳过铁栅栏来到左侧捡到尸体后将尸体放在机关上面。最后让奎托斯站在正中间的机关上，并利用滚动迅速通过正面的铁栅栏。

被遗忘的河

4-3 River of The Forgotten



在河上需要扳动机关，让漂浮平台靠近后才能跳过去。出现敌人后可以用“克洛诺斯之怒”把敌人电硬直，或者把他们扔下河。上岸后会与把关的石牛交战，难度不大。胜利后用链刃捣毁石牛身后的枯木继续前进。由青藤爬过去，举起一扇门后发现一座命运女神雕像，发动时间变慢效果后就能通过这一区域。来到有石化光线的传送带处，击破尽头的木头栅栏就能通过。注意，不久后还需要返回这里，来取得重要道具。跳到石台后击破中间的雕像，将其背后的石台推下去，将两个石台都推到摇摇欲坠的亭子内侧，造成亭子较大倾斜后，奎托斯便可将亭子推入池中搭路。进入洞穴后见到一个奄奄一息士兵，把士兵扔到前方的传送带上后破坏齿轮，将齿轮打碎后进入会有一场 BOSS 战，先不要进入，前面不远处有【凤凰羽毛 09】。BOSS 级的地狱三头犬攻击方式较多，不过可以用爆气后的锤子秒杀。胜利后取得





R1 凤凰羽毛 06



女妖之眼 11



R1 凤凰羽毛 07



R1 女妖之眼 12



凤凰羽毛 08



女妖之眼 13



R1 女妖之眼 14



女妖之眼 15

“金羊毛”的反弹能力。扳动机关，反弹女神头像吐出的火球后门会被打破。再返回洞口时，可以看到洞口处的大齿轮已经停止转动，这时将它击碎在里面可以得到【女妖之眼 17】。

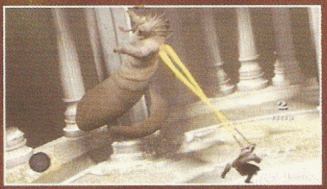
接下来，请前往有石化光线的传送带处，但不能从亭子那里过去，要老老实实绕个圈子。来到传送带后利用反弹击破 3 道石化光线所在的墙壁，可分别获得【凤凰羽毛 10】、【女妖之壶】和【女妖之眼 18】，女妖之眼的收集工作到此结束。

干掉欧律阿勒

4-4 Euryale's Defeat

用反弹打破刻有蛇发女妖头像的大门后，一路杀到一对升降机处，一个怯懦的士兵拿走了对面升降机的扳手。解决方法是让奎托斯推动升降机下去的时候不推到底部，刚好容得下自己下去就可以了，此处打破墙壁可获得【凤凰羽毛 11】，随后直接跳到对面的升降机上，一级一级往上跳就可以了。通过天花板爬过一排滚动的齿轮，在扳动机关后迅速的进入通道连续开启两个机关方能通过，动作要快，免得被身后的机关夹死。

与 BOSS 欧律阿勒的战斗在低难度时依然可以爆气硬拼，等她到柱子上之后用跳跃躲避她喷出的大范围石化波。把两根柱子都毁掉后，再打上几个回合，就能用一套 QTE 割下她的脑袋，奎托斯也获得了新神力“蛇发女妖之首”。



制造跳跃

4-5 Making The Jumps

奎托斯来到了一片水池区域，在这里要升起几根可供摆渡的柱子。升起最近的一根后，跳到对面的小平台上开启机关，水下的闸门便会打开，这时启动时间变慢，迅速游过闸门，再开启旁边的一个机关，这扇门就会永久开启。升起下一根柱子后，在水下扳动的机关，有两扇门会同时开启，这时迅速游过去。升起第三根柱子后，利用水下冲刺击破一道栅栏门，到达下一个区域。开启小石台上的机关，奎托斯需要进入的通道大门就会打开。进入石柱对面的房间内，在右侧会发现一根断了的石柱，这掉几个角斗士后升起这根柱子，但是升起后柱子会慢慢下降。此时要立刻启动时间变慢，奎托斯利用翻滚快速爬上楼梯，在上层再发动一次时间变慢。之后就要按 R1 键进行连锁的摆渡跳跃。石柱降到一定高度以下就无法跳跃了，玩家得再把断了的石柱升起来。在最后一根石柱处往右跳，在上层平台上可以得到【凤凰羽毛 12】。



跳跃成功后，启动升降机，杀掉一群狗，经过几次“压力训练”，等到小门有足够的空间就可以迅速跳出去。在木头架子左边，有一根不起眼的绳索，爬上去可以获得【凤凰羽毛 13】。

第五章 CHAPTER 5

阿特洛波斯的殿堂

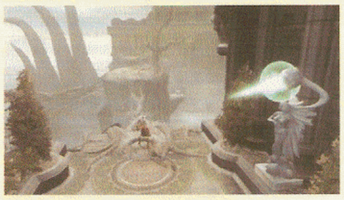
5-1 The Hall Of Atropos

干掉挡路的石牛后，奎托斯又回到了“命运的中庭”。还记得与蛮族首领遭遇时，远处的那两个宝箱吗？先去那里吧，那可是装满了红魂的【盖亚宝箱 01】。返回后用金羊毛的反弹火球破坏头像，经过一番战斗，奎托斯来到了另外一座两眼发光的命运女神头像场地。记录点左侧有个门，进入后干掉一些召唤者和怪物，然后要解决一个谜题。奎托斯先得用升降机把一座雕像升到最高处，然后再以最快速度将事先放好在升降机附近的另一座雕像推到升降机下方，这样就能卡住升降机形成台阶。在殿堂外部，由断桥右侧绕到下层，将一个石台推下去，回到中庭，将石台推到半截楼梯的下方，就可以跳上去了。上层左侧的区域有一座女神雕像，打破下方的石座后把它推到下层，但目前缺少盾牌。走过窄窄的木条后，在左侧可以找到【凤凰羽毛 14】。之后从右侧的门进入。



造物的边缘

5-2 The The Edge of Creation



来到一个树根盘踞的地方，站在压感机关上，树根会暂时伸展出来，发动时间变慢后，可以由树根到达中央孤立的高台，这相当于一个中转平台，下方有个宝箱，里面是【凤凰羽毛 15】。拿完宝物后，奎托斯要以最快速度返回到最初的平台。再次发动时间变慢，由中转平台到达下一个平台，经过数次中转后便可进入殿堂内部。

珀尔修斯

5-3 Perseus

进入殿堂后开启一扇大门，就要和珀尔修斯一决胜负了。这位传说中杀死美杜莎的英雄共有 3 个形态，第一形态具备隐身能力，通过水花和半透明的阴影就能判断他的方位，再用大范围的招式攻击就行了。第二形态的珀尔修斯会放闪光弹，但更容易对付。折断他的剑之后，第三形态就只剩下盾牌了，一阵海扁之后，奎托斯夺下





女妖之眼 16



凤凰羽毛 09



女妖之眼 17



凤凰羽毛 10



女妖之壶



女妖之眼 18



凤凰羽毛 11



凤凰羽毛 12

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

他的盾牌，干掉了珀尔修斯。

由铁链来到下层，把盾牌安在女神雕像上，并把雕像推到场景中央升降台的凹槽内。将平台升到最高处，盾牌可以阻挡一束光线，这时奎托斯要以最快速度爬到上层利用金羊毛阻挡另一束光线。成功后便可打开结界。

凹地交叉口

5-4 The Crossing of the Lowlands

一个压力平台后方有不少宝物，可惜现在无法过去。先继续往前走，在晃动的断桥处由右边爬上去后开动机关，打开下方的铁栅栏，进入后获得新武器“命运之枪”。打倒敌人可以用转盘改变一座命运女神雕像的朝向。将命运女神像顺时针转 90 度，然后推到水池边，奎托斯跑到拐角处发动时间变慢，之后快速移动到一开始的压力平台，进入宝物库，这里可以取得【凤凰羽毛 16】和【奥林匹斯之壶】。

原路返回，把雕像再顺时针转 90 度，再将雕像推到最初的位置，让它面朝外。这样当奎托斯来到晃动的断桥上时，把断桥压平后就可



以启动时间变慢跳到对面去了。之后的连续摆荡跳跃不要太急躁，有时需要等柱子倒下接近后再跳。通过一个长长的山洞，奎托斯在断桥尽头遇到了长相猥琐的伊卡洛斯，两人在缠斗中双双落下悬崖，一顿海扁之后，奎托斯夺下伊卡洛斯的翅膀，止滑翔到了擎天巨神阿特拉斯的身体上。

第六章 | CHAPTER 6

阿特拉斯

6-1 Atlas

利用伊卡洛斯之翼的滑行技能，可以跳得更远。通过一连串空中平台后，来到阿特拉斯体内。在看到一块骨节后，先将其拉出，跳到左侧高处获得【凤凰羽毛 17】。



然后反身将骨节拉入洞口，利用半截骨节跳到内部的平台上。之后要与石牛展开激战，当地面被岩浆淹没时要跳到墙壁上进行躲避。打倒石牛后利用残留的一块石头可跳出这片场地。此时在画面左侧的小平台上可以获得【凤凰羽毛 18】，凤凰羽毛收集完毕。

在血池处，击打靠近记录点的触手后会出现一块浮石，踩在浮石上后再破坏一个触手后顺流而下，便可跳到到对面的虫洞内，建议把全部虫子的巢穴都破坏掉。出虫洞后在天花板上打破一根石柱，会出现一个方形的洞口，由洞口进入上方密室，可以取得宝物【普罗米修斯之壶】。一路爬到血池场景，击打天花板上的两根锋利的石柱，可以导致地面器官产生上升气流。由此处可帮助奎托斯飞出这片区域。

跳过几个被铁链悬挂的平台后，需要奎托斯启动扳机将一个打平台上升到一定高度才能跳过去。遇到敌人干扰时，玩家可以放电来解决。通过铁链滑翔过去后，奎托斯来到了阿特拉斯巨大的右手上。在看到两块黑色石头的地方，利用这里的一个斜坡可



以将两块石头叠起来，这样就能将一块石头运到高一些的平台上，给奎托斯垫脚。往阿特拉斯手掌上爬时，落石一般都是一左一右出现的，边回避边往上爬就行了。与阿特拉斯对话之后，奎托斯获得了新神力“阿特拉斯地震”。

第七章 | CHAPTER 7

命运女神宫殿

7-1 The Palace of The Fates

在命运女神宫殿外扳动台阶下方的机关，完成激烈的战斗后，一个一个地向左拉动旋转把手，直到入口出现。进去后拉动中央的机关，地面上会有间隔地伸出尖刀。这里只要等待缺口到在巨大石块处，把石块拉出来，让机关停转就可会有出口开启。在场景内的尸体身上可以捡到一个重要的扳手。来到宫殿外部，这里有不少机关，但暂时都用不上。从楼梯爬上去使用扳手可将火焰熄灭一段时间，这时候用时间变慢效果赶紧飞过去。



东侧大礼堂

7-2 The East Auditorium

来到东侧大礼堂走廊的尽头后扳动开关，高耸的铁栅栏会放下，此时奎托斯需要利用连续翻滚接二



段跳直接跳到气流上，升腾到高处越过栅栏门，速度一定要快。打破房间里的木架子后，会掉下一块石头。把石头推到尽头的压感机关上，这样就能把翻译官从里头扛出来。一路上会出现不少敌人，奎托斯要确保翻译不被敌人杀死。逼迫翻译解读咒文后，把他做了血祭。取得公羊钥匙后，回到宫殿外部去对应的门，一进入就会启动前后夹击的机关，一定要在限定时间内全灭敌人，神力不必节省。



凤凰羽毛 13



盖亚宝箱 01



凤凰羽毛 14



凤凰羽毛 15



凤凰羽毛 16



奥林匹斯之壶



凤凰羽毛 17



凤凰羽毛 18

众神的花园

7-3 The Garden of The Gods



来到“众神的花园”击破墙壁后离开，贴着墙壁边缘移动过去。接下来，奎托斯要把女妖打成昏厥状态，然后扳动机关点火烧死女妖，烧死 3 个女妖后就能打开大门。游过血池后来到一间被冰封的房间，中央有个能喷火的火凤凰雕像。天花板上有多个冰柱可以打破，让光透进来，其实不必爬上天花板，只要在入口处跳起放个电，那道光就是我们所需要的。扳动火凤凰后面的机关，熔化正面门上的冰。这时露出一架反射镜，将反射镜移动到光线处，然后扳动上层的三个机关调整图案，拼合成一个反射镜，让两个反射镜与光线相连，便可解除火凤凰雕像上的冰。接下来是可以转动火凤凰雕像熔化房间内所有的冰，搜刮一番后便可离开。进入下一个房间，需要捣毁所有的虫穴，再扳动机关，由悬挂点到达上方。在竞技场解决掉一批敌人后，便可梯子上去。



西侧大礼堂

7-4 The West Auditorium

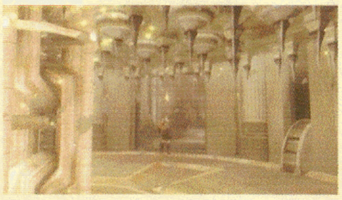
来到西侧大礼堂外部，奎托斯同样需要找翻译读咒文，可是翻译居然跳楼自杀了。打开大门后，将命运女神雕像推到门的下方，由大堂内的传送门进入后，会回到翻译自杀前的几秒钟。此时先不要救翻译，而是发动时间变慢，快速返回雕像的初始位置，在时空波纹处出现了一个隐藏的**【盖亚宝箱 02】**，打开后体力上限达到最高。之后再回到翻译自杀前，发动时间变慢后，在他还没跳下悬崖前将他抱住。逼他读书后，取得战士头颅钥匙，并开启大门。这里需要借助机关开启上升气流飞到天花板上。方法是拉动下方的扳手后飞到上方高台拉动另外一个扳手，然后再回到下面再次拉动扳手使得两股气流汇合，这样就有足够的力量推动奎托斯到天花板上了。回到宫殿外部，将战士头颅钥匙插入相应的大门便可进入。



进入地下

7-5 Entrance to The Underground

奎托斯手动拉升降机链条向下移动的地方，会有骷髅兵阻挠，由于上方有钉板压下，所以要将敌人快速解决掉。之后可攀爬的绳索又被敌兵打断，将他们全部干掉之后，注意在上升气流处有游戏中的最后一件需要收集的宝物，那是**【盖亚宝箱 03】**，需要用弓箭把平台下方的墙壁打破，跳入凹室，打开宝箱，



就可以让魔力达到上限。在旋转荆棘机关处有持续上升的气流，不用担心会掉下去，但要控制好方向。



普罗米修斯之壶



盖亚宝箱 02



盖亚宝箱 03

凤凰间

7-6 The Phonenix Chamber



进入凤凰间，先由左侧前进，拉动机关后取得士兵身上的蓝钻石，打破左侧一排石条发现女神雕像。发动时间变慢效果后转动士兵旁边的机关，转一圈就够了，后面的门开启后再次发动时间变慢赶紧跑过去，动作慢了会被下方的钢钉扎死。在有阵阵热风袭来的房间，把入口处有一座雕像当盾牌移动，排除干扰后把雕像推倒中间的扳手处，拉下扳手后阻挡雕像的突出地板会变平。让雕像压住左边的压感机关，奎托斯则站在右边的机关上，抓紧时间由摆渡点到达上方，把大罐子推下后开动机关，火凤凰就复活了。

释放火凤凰

7-7 Releasing the Phoenix

顺着气流飞到二层，在尽头拉动扳手上去，用蓝钻石打开身后的门，到二层店台吹动号角，巨大的气流会帮助凤凰摆脱束缚。由两个巨大的底座来到左侧二层的房间，进去后拉动房间内的扳手，会升起一个平台，由墙壁登上天花板后破坏两处铁链，这时会出现一个可移动的方形石柱。再次扳动机关放下平台，将石柱放在平台边缘，扳动机关后，上升的平台会被卡住。奎



托斯跳上平台，把石柱往里拉，就能到达上层。打碎大门上的铁链，进入该区域，转动扳手，让宫殿外部的两个底座升起。之后与斯巴达副官的战斗很简单。

与北海巨妖的 BOSS 战有固定的方法，先把 BOSS 左侧的触手打离地需，然后抱起斯巴达副官的尸体放到机关上，场地中央会出现上升气流，奎托斯就能飞到 BOSS 头部进行攻击。受到一定伤害后，BOSS 的一条触手会放下，爬上将其砍断即可。用同样的方法可以砍掉 BOSS 的另一条触手，之后 BOSS 会把斯巴达副官吞下。接下来只要攻击 BOSS 缠在底座上的触上，再扳动中间的机关就能把它结果了。

第八章 | CHAPTER 8

命运女神神殿

8-1 The Temple of the Fates



进入神殿，这里一直处于时间变慢状态。先将中央高台上的水晶打破，让时间恢复正常，然后到右侧将刻有克洛诺斯头像的大钟推响，立即发动时间变慢，跳到高台上，用钟摆敲击左侧有宙斯头像的大钟，

成功后两口大钟的共振会造成女神头像破裂。来到钟摆下方转动机关，使得下面的横条与缺口吻合，再去水下开机关，这样就能调整钟摆的方向了。用钟摆把女神头像撞破就会出现一条新路。

之后没有杂兵战，直接与两个命运女神决战。拉克西丝的普通攻击可用金羊毛反弹，她在高空时可以利用摆渡点来攻击，她的地面全屏放电也需要用摆渡点跳到空中躲避。出现 QTE 提示后，需要利用链刃摆渡和滑行接近拉克西丝。

第二阶段，阿特洛波斯会把奎托斯带到他与战神阿瑞斯决战的时刻，她的目的是破坏掉雅典娜之剑，没有了剑，奎托斯会被前任战神所杀，他的命运也就提前毁灭了。剑



上出现的杂兵是给奎托斯补充魔力的，因此不必节省，远了用弓箭，近了放电或用地震。

把阿特洛波斯封在镜子里后，两个女神会联手攻击，此时应专心攻击拉克西丝，把她打晕后，她身上会出现绿光，这时奎托斯发动时间变慢，攻击镜子里的阿特洛波斯，并顺势将镜子打碎。如此反复，把三块镜子都打破之后，两姐妹会被彻底封印。

纺织间

8-2 The Loom Chamber



在打最后一个命运女神克洛索之后，会经过一条长长的通道，这里会有连场恶战。十分钟内通过还有相关的奖杯可拿，因此请事先存档。这里有几处补给的箱子，把招狠都用上吧。打开有女神雕像的大门，来到命运之线的纺织间，克洛索作为女神的颠覆性丑陋绝对让人终身难忘。

这场 BOSS 战没什么难度可言，按照固定的程式安排，就能轻松取胜。在第一层，把左侧的小手打麻痹，扳动机关再跳到左侧高台上，由天花板爬到右侧，把绑在门上的尸体打掉后，这样就能到达二层。

第二层要处理多个机关，首先打瘫右边第一只小手，扳动机关后地面会出现一个夹口，将这只小手夹住。往右走又遇到一只小手，将其打麻痹后快速从旁边的绳子爬到高处的平台开动机关，会落下一把铡刀将手固定住。将第三只手打麻痹后托动边缘的纺织装置一直来到另外一个小铡刀下方，这时该机械组合出一个完整的铡刀。将这个装置推到第三只小手下方，把手打麻痹后会自动将其固定。由铡刀的绳子可到达第三层。

在第三层发动时间变慢后，把克洛索的两只手打麻痹，从右侧墙壁爬上去，用方向加△键打碎横梁上的尸体。拉动机关，让一个扳手移动到正对 BOSS 的位置，之后拉扳手就会拉上来一把大铡刀，把 BOSS 的双手打残后，先把铡刀转向 BOSS，再来一套 QTE，克洛索扎挣了一番，还是被我们的奎爷杀掉了。



第九章 CHAPTER 9

决战宙斯

9-1 Defeat Zeus

来到大镜子处，把命运之线的线轴拉上来。右数第五条纺线就是奎托斯命运之线，拉动它后，在 30 秒内进入大镜子，就能回到游戏一开始宙斯将奎托斯刺成重伤的时候，能力成长后的奎托斯要找自己的老爸算总账了。

第一阶段，巨大的宙斯会放出一些女妖，用 QTE 干掉女妖会产生冲击波，对宙斯造成伤害。



几个回合后，对宙斯的手部发动 QTE，就能让他变小。

第二阶段可利用“克洛诺斯之怒”把 BOSS 打麻痹，爆气强攻后也能得到补给。当手中的剑被宙斯夺走后，还是可以用其他强力招式攻击，基本战术不变。注意，宙斯周边有黄球护体时，要爆气才能对他造成伤害。分别用左右两根大石柱猛砸宙斯后，宙斯又会变成巨人形态。奎托斯看力敌不成，改智取。他先假意投降，再趁宙斯不备突然发难，一串华丽的 QTE 后，宙斯受伤，落荒而逃。

最后，奎托斯利用命运纺线，回到远古时代，将泰坦一族带到他自己的时代，一同找宙斯寻仇。欲知后事如何，就请期待《战神III》的到来吧！

《战神II》隐藏要素

《战神 II》的隐藏要素相当丰富，开启方法也不复杂，只需在通关过再通一遍最高难度，再完成挑战模式就差不多了。注意，本作的“二周目”能力继承是高难度兼容低难度的，TITAN 难度通关便可实现全难度能力继承。

难度设置



《战神 II》共有 4 种难度可供选择，游戏初期即可选择 MORTAL（凡人 = 简单）、SPARTAN（斯巴达 = 普通）和 GOD（神 = 困难）3 种难度，任意难度通关后，即可选择 TITAN（泰坦 = 超难）难度。在各难度下，角色的基础数值会各有不同，下表中的攻击力表示玩家对敌人造成的伤害情况，防御力为敌人对玩家造成的伤害，即 TITAN 难度的伤害值为 SPATAN 难度的 5 倍；而绿魂、蓝魂、黄魂表示取得这些魂时的回复量；红魂表示经验值的取得量；怒气表示发动“泰坦之怒”时怒气的消耗速度；魔力指使用神力时魔力的消耗量。

各难度基础能力对比表

难度	攻击力	防御力	绿魂	蓝魂	黄魂	红魂	怒气	魔力
MORTAL	200%	200%	150%	150%	150%	200%	75%	75%
SPARTAN	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
GOD	100%	40%	75%	75%	75%	100%	100%	100%
TITAN	75%	20%	25%	25%	25%	75%	100%	100%

六大神壶

在游戏中一共可以取得 6 件隐藏秘宝，其中 4 个是在基本流程中找到的，另外 2 个是在“泰坦的挑战”中取得的。

前 4 个神壶取得位置比较隐秘，具体位置和取得方法请参看流程攻略部分。与效果不太直接的隐藏服装相比，神壶可谓是实行爽快





大屠杀的神兵利器，因此请尽量在各难度一周目时就取得。但由于部分神壶的效果过于强大，所以是无法在一周目使用的，只能在已通关难度的“二周目”以及“命运女神斗技场”中使用。使用方法是在游戏中按 START 键打开菜单，按一次 L1 键进入 STATUS 画面，便可随时对已经取得的神壶进行效果的开关设定。相比之下，盖亚之壶、命运女神之壶的效果

实用度不高；女妖之壶是杂兵的克星；至于奥林匹斯之壶和普罗米修斯之壶基本属于“金手指”的范畴，完全破坏平衡性；比较有意思的波塞冬之壶，开启后神力“克罗诺斯之怒”就会被前作中的最强神力“波塞冬之怒”所替代，发动时可别忘记连按○键加大攻击范围哦。

神壶名称	神壶原名	开启后的效果	取得方法
盖亚之壶	URN OF GAIA	红魂 10 倍	详见流程攻略 1-2
女妖之壶	URN OF THE GORGONS	普通攻击带石化效果	详见流程攻略 4-2
奥林匹斯之壶	URN OF OLYMPUS	魔力无限	详见流程攻略 5-3
普罗米修斯之壶	URN OF PROMETHEUS	怒气无限	详见流程攻略第 6 章
命运女神之壶	URN OF THE FATES	连击有效时间延长 3 秒	挑战模式总评价 MORTAL 以上
波塞冬之壶	URN OF POSEIDON	可使用神力“波塞冬之怒”	挑战模式总评价 SPARTAN 以上



命运女神斗技场

在“泰坦的挑战”模式中总评价达到最高的 TITAN 级别时，“命运女神斗技场”（ARENA OF THE FATES）便会开启。这是一个可由玩家自行设定的封闭式战场，可设定内容包括奎托斯的体力、魔力、怒气，均可设为无限（INFINITE）；可自由调节 4 种难度；可选择 3 个不同的场地（SUMMIT、DAEDALUS、BARBARIAN）；可选





择除 BOSS 以外的任何兵种作为对手，还可以设定其数量（COUNT）、是否反复出现（RESPAWN）以及是否攻击（ATTACK），并能对三批敌人进行设置。在这个模式中，玩家的所有能力都可以继承，“二周目”限定的强力道具也都可以使用，所以开上各种效果就像是在玩练习模式，关上各种和对我方有利的设定就成了生存模式。无论你是想杀个痛快还是想自虐，都可以得到满足。

隐藏服装

与前作一样，在本作中同样有隐藏服装的设定，而且这一次的服装数量增加到了 7 套。每套服装的能力数值会有一定差异，但在一周目时并不能使用这些服装，只有开始已通关难度的二周目游戏时，才可以进行选择。服装取得方法为“通关”和“通过挑战模式”的服装就不多说了，需要特别说明的是“奎托斯将军”（即人类状态的奎托斯），其取得方法是挖 20 个独眼巨人的眼珠，在奖杯部分已经介绍过了，最快的取得方法是在“命运女神斗技场”里头。可能因为取得的是能力最低的“奎托斯将军”服装，所以才有这样另类而简单的取得方法吧。

服装名称	服装原名	取得方法	攻击力	防御力	绿魂	蓝魂	红魂	黄魂
搞笑鳕鱼装	COD OF WAR	任意难度通关	100%	100%	200%	200%	200%	200%
许德拉铠甲	HYDRA ARMOR	任意难度通关	50%	200%	200%	200%	100%	200%
暗黑奥德赛	DARK ODYSSEY	GOD 难度通关	200%	50%	100%	100%	500%	100%
雅典娜	ARHENA	TITAN 难度通关	100%	66%	500%	500%	200%	100%
海格力斯	HERCULES	TITAN 难度通关	150%	50%	100%	100%	100%	100%
奎托斯将军	GENERAL KRATOS	挖出 20 个独眼巨人的眼珠	50%	50%	25%	25%	500%	25%
神之铠甲	GOD ARMOR	挑战模式总评价 GOD 以上	200%	200%	200%	200%	200%	200%

泰坦的挑战

关系到多个隐藏要素的“泰坦的挑战”模式有必要单独拿出来详细说明。虽然这一次的挑战模式关卡比较少，但总的来说还是体现出了《战神 II》的战斗精髓，美中不足的是难度较前作有所下降。



在任意难度下将游戏通关一次，挑战模式便会开启。该模式共有 7 个关卡，与前作不同的是引入了评价系统。所有与评价有关的内容都会分成 4 个不同的等级，从低到高分别是 MORTAL、SPARTAN、GOD 和 TITAN。综合每个关卡的表现，得出的挑战模式总评等级会影响隐藏要素的开启情况。而每个关卡的评价又与 6 项指标有关。TIME 表示过关时间，越短越好；RED ORBS 表示取得红魂的数量，越多越好；DAMAGE TAKEN 为受到的伤害值，越少越好；ENEMY KILLS 为杀敌数量，越多越好；MAX COMBO 为最大连击数，越大越好；BONUS 为是否完成附加条件，本项只是完成或未完成，没有具体评价；RANK 即为关卡的综合评价。比较奇怪的是，总评与关卡评价并不是完全以各项目评价等级为依据的，而是每一个项目都有一个得分系统，也就是说，就算部分项目的评价只是 MORTAL，但只要有完成得特别出色的关卡或项目，还是可以把分数拉回来。挑战模式中的附加条件对于关卡评价也会有一定程度的影响，一般情况下应尽力完成。以下是各关卡的介绍，以及如何使关卡评价达到“泰坦”级别的一些心得，应该能够帮助各位顺利完成挑战。



1 致盲暴徒 Blind Fury

过关条件： 在40秒内掏出独眼巨人的眼珠

附加条件： 将两名敌人石化并击碎

泰坦评价打法： 先用“蛇发女妖之首”迅速石化并打碎刚出来的两个敌人，完成附加条件。之后连续使用“克罗诺斯之怒”攻击巨人，骑到巨人头上的小个子就会被杀死，而且可以打出很高的连击数。放电时可趁机打几下巨人，在魔力用完前就能将他头上打出○键符号来，注意最后的QTE可别失误了。



INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

2 高空屠杀 Death from Above

过关条件： 在200秒内在空中消灭10个敌人

附加条件： 在空中消灭15名敌人

泰坦评价打法： 这是初次打挑战模式时，最容易被卡住的关卡。本关有三种敌人，重装角斗士不能浮空，美杜莎不易被浮空，所以在空中杀死的对象主要还是拿刀的杂兵。在浮空技的选择方面推荐使用L1+×，用翅膀把敌人扇到空中，这招的范围比一般浮空技大得多，之后以链刃的空中轻攻击取消硬直，再连续使用“复仇女神的狂暴”（空中L1+○），两至三回合可在空中干掉一个杂兵。当角斗士和美杜莎出现后，会给玩家不小的干扰，特别是被美杜莎的石化弹在空中击中是即死的，此时可以适时使用“克罗诺斯之怒”，而且把触电的敌人扇起，可以让他在空中触电，此时被电死的话是算空中死亡的，所以不必担心放电杀会死过多地面上的敌人。



3 女妖之墓 Gorgon Graveyard

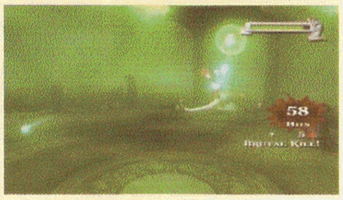
过关条件： 在200秒内石化并击碎25个敌人

附加条件： 将35名敌人石化并击碎

泰坦评价打法： 这一关不能使用神力，所谓石化敌人，只能靠反弹美杜莎的石化光线来实现。这一关要石化25个敌人并不算太困难，但35个就要动一番脑筋了。美杜莎在没有被其他敌人挤住时，发出石化光线的几率会大大增加，因此，在反弹石化光线后，应该将除美杜莎之外的敌人打碎，武器方面推荐使用3级的奥林匹斯之剑，既保证了威力，也能有效避免打中美杜莎。在完成附加条件后，就立即爆怒气并按住□键不放，以打出较高的连击数。如果时间还有剩余，那就尽量多杀几个敌人，以确保取得泰坦评价。



4 保护弱者 Protect the Weak

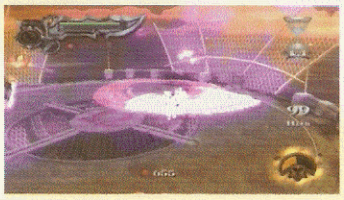


过关条件： 保护平民不被杀死

附加条件： 平民的体力值大于50%

泰坦评价打法： 首先要确认一点，平民一定要放在白色圈内，要不然是其体力会很快下降，即便在白圈内，还是有受到攻击的可能性，适当的保护很有必要。白圈每隔一段时间就会变换位置，此时一定要发动时间变慢，迅速将平民扛到白圈内。虽然发动时间变慢对战斗很有帮助，但会对时间评价一项产生负面影响，所以建议只在动作灵活的拿双头枪的敌人出现时才使用时间变慢，对小狗一次放电即可解决，对巨人用石化，以○键杀死女妖可以获得不少蓝魂，所以魔力方面基本有保障。最先出现的两个巨人可以爆怒气来赚连击数，之后就改用奥林匹斯之剑。一般来说，只要以此方法顺利过关，那么即便平民的体力不足50%，也能达成泰坦评价。

5 额外赏金 REAP THE REWARDS



过关条件： 180秒内取得500点红魂的奖励

附加条件： 取得600点红魂的奖励

泰坦评价打法： 这一关可以说是最容易达成泰坦评价的关卡。因为额外奖励的红魂取得方法有很多，比如说高连击，比如说用○键杀死敌人，就连用奥林匹斯之剑砍杀对手也能得到10点红魂的奖励。场地中还有一个回复黄魂的箱子，这就更简单了。仅以连击为例，达到1000连击时，总奖励点数就已经是610点了。高连击最简单的方法是在有回隔地连续使用“克罗诺斯之怒”，等魔力用完时就爆气，让连击数可以接上，等气槽用完时就应该是1000连击以上了。

6 适者生存 SURVIVAL OF THE FITTEST

过关条件： 消灭全部敌人

附加条件： 不使用“泰坦之怒”

泰坦评价打法： 这一关的特别之处是奎托斯的体力会不断减少，但减少的速度并不快，而且这一关出现的敌人大部分都是身上有绿魂或蓝魂的上级杂兵，所以回复方面有了保证，也没有时间上的限制，所以对于体力徐徐下降的劣势可以不必太在意，只要不经常被敌人打到就还好说。这关的附加条件是不爆怒气，对于玩家来说也不是什么大不了的限制。对于大批的杂兵，完全可以多利用无敌神力“阿特拉斯地震”的范围和威力，这样可以大大缩短过关时间。另外，有机会就多使用QTE和投技杀死敌人，这样可以让魔力和体力得到更多的回复机会，QTE和投技的无敌时间也可以利用。

7 超绝完美 PERFECTION IS DIVINE

过关条件： 以无伤状态消灭全部敌人

附加条件： 不使用神力

泰坦评价打法： 最后一个挑战项目，自然是难度最高的。这一关无法使用有无敌时间的“阿特拉斯地震”，而且发动怒气时受到攻击也是一击死的，无伤这一条件可能会成为很多挑战者的一大障碍。在多次尝试后，我发现不使用神力会让受伤几率大增，所以这里推荐一种相对简单的打法。首先不要靠近场地中的米诺牛，这样他就暂时不会醒过来。然后使用石化光线清空场地中所有的杂兵。此时装备奥林匹斯之剑，迅速跑到米诺牛的身后，以△连按进行猛攻，只要米诺牛不使用回旋攻击，那就一直砍下去；但只要看到石牛抬起双手就马上翻滚到远处，在回旋攻击结速后就立即冲上去再打，石牛应该还是会再用回旋攻击，这样躲两下打两下，几个回合就能把它打晕，最后以一串QTE结束战斗。虽然放弃了附加条件，但不出意外的话依然可以取得泰坦评价。



做为白金工作室成立以来最重要的作品，《猎天使魔女》为全世界的动作迷奉献了一道真正意义上的大餐，而这款原创作品亦如制作人神谷英树所言，改变了动作游戏的格局，让这个类型得以进化。贝优妮塔以其性感的长腿、张扬的个性、矫健的身手、坚定的意志征服了无数玩家！随着港版的发售，神机玩家终于可以以更合理、更低廉的价格享受如此神作。而本篇重制攻略，也力求让新老玩家更加系统全面地了解本作，相信你也会为贝姐的魅力所折服。Let's Rock，Baby！



猎天使魔女	SEGA/Platinum Games		动作
PS3	BAYONETTA		日版
	2009年10月29日	1人	7980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

通关时间：一周目 Normal 难度通关约 10 小时，白金奖杯约 25 小时，全要素出现约 50 小时

文 胜负师　美编 NINA

战斗系统解析

操作与补充说明

按键	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角控制
十字键	使用道具
△键	拳攻击（P）
○键	脚攻击（K）
□键	手枪射击
×键	跳跃
L1 键	挑衅
L2 键	武器切换
L3 键	扔掉天使武器
R1 键	锁定
R2 键	回避
R3 键	视角复位
START	系统菜单
SELECT	物品菜单

快速跳剧情： 剧情画面、关卡中的环境交待画面以及战斗胜利后打破结界的动作，都可以快速跳过，方法是 R2+SELECT 键，如果按不准，也可采用先按住 R2 键，再按 SELECT 键的方法。

视角控制： 按下右摇杆可令视角复位，初始状态的视角移动速度偏慢，可在系统菜单内调快一些。

道具使用： 道具可进入物品菜单后直接使用，也可以把三种道具设定在十字键的↑、←、→三个方向上，长按方向键就会使用相应的





道具。

武器切换： 玩家可在物品菜单里预设两套武器组合，这样在游戏中便能自由切换。

关于锁定： 锁定后移动速度会下降，不按锁定键会以最近的敌人为目标。

关于回避： 回避拥有无敌时间，并可以连续使用，但贝优妮塔在连续使用五次回避后会出现一个大硬直，这一点需要注意。

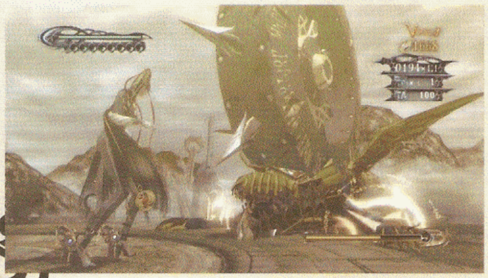
物品菜单： 包括 EQUIP-Weapons（武器装备）、EQUOP Accessories（饰品装备）、ITEM-Items（道具使用设定）、ITEM-Concocting,Compounds（道具调和）、FILE-File（各种可查看的资料）五大项。

道具调和： 在各种可坏破物中，可以取得绿、红、黄三种颜色的素材，最大持有数为 99 个，这些素材可根据不同配方调和出 9 种道具，配合在游戏中可以直接看到，操作方法是按○键投入一定数量的素材，再转右摇杆进行调和。

基本攻击方式

连续技： 本作中的连续技由特定的拳脚按键组合所构成，地面或空中、拳脚键按住、停顿、连按都会产生一些变化，在读盘画面按 SELECT 键就会进入练习模式，以熟悉出招。

头发攻击： 以头发为媒介，召唤魔人的巨大手脚对敌人进行强力



打击，威力、范围都远高于普通攻击，并具有吹飞（横向发动）、浮空（下方发动）、击倒（上方发动）三种特性。头发攻击一般出现在连技的最后一下，单独发动需要耗费魔力。

拷问技： 召唤魔界刑具虐杀天使的强力攻击方式，接近敌人后按 P+K 发动，需要消耗 8 格魔力，之后追加指令连打增加伤害，过程中有无敌时间。不同的敌人拷问技的动作不同，对有体力槽的敌人使用时只会造成大伤害，不能一击必杀。

大魔兽召唤： 在特定场合对中 BOSS 和 BOSS 才能使用的残忍而又震撼的攻击方式，相当于终结技，在将 BOSS 体力打空后按 P+K 发动，按键连打可以增加得分。不发动召唤，BOSS 的体力过一阵子会回复。

天使武器： 天使被打倒后，手中的武器有一定几率会掉落，用拷问技杀死敌人，武器必定掉落。天使武器可以捡起来用，只是有耐久度限制，其种类和性能请参看下表。天使武器的攻击速度一般不快，但攻击力大、得分高，合理使用，往往有奇效。注意，电锯需要用拷问技干掉飞鱼才能取得。

天使武器	P 键攻击					K 键攻击	
	第 1 段伤害值	第 2 段伤害值	第 3 段伤害值	长押攻击	耐久度	伤害值	耐久度
杖	500	500	(100× 多段)+1000	—	3 回	200× 多段	1 回
喇叭	2000	—	—	—	3 回	4000	1 回
圆号	200× 多段	—	—	—	1 回	1000× 多段	1 回
流星锤	200× 多段	—	—	—	4 回	500+2500	2 回
双剑（弓）	500	200× 多段	(200× 多段)+1000	—	6 回	2000(注 1)	3 回（注 2）
大剑	1000	1000	2500	—	3 回	100+2000	1 回
巨大斧	(800× 多段)+1500	—	—	—	2 回	200× 多段	2 回
爪（青、白）	500	500+500	800	500	6 回	1000(注 3)	1 回
爪（红、黑）	500	500+500	800	500	6 回	500× 多段	1 回
电锯	500+(200× 多段)	500+(200× 多段)	500+(200× 多段)	—	3 回	500× 多段	1 回
街灯（注 4）	1000	1000	1500+1500	—	无限	1000	1 回
钥匙	1000	1000	2500	—	无限	100+2000	无限

注1：长押变成向三个方向同时发射弓箭。

注2：按键连打，一次耐久度可发射两发弓箭，三次最多发射6发；长押的三方向弓箭可以发射两次。

注3：通常状态为向4个方向发射电流，长押则变为向8个方向发射电流。

注4：场景中的敌人全部消灭后，街灯自动损坏。

魔女时间



“魔女时间”是本作的核心系统之一，拥有五大特性：

①在魔女时间中敌人的速度变慢；

②可将一些较大体型的敌人吹飞或打浮空；

③可以在水面上行走（用于解谜）；

④得分变为 1.5 倍；

⑤连续的攻击可延长魔女时间。

至于魔女时间的发动方法则有六种：

①在敌人攻击打达瞬间成功回避，但并不是每种攻击回避后都可以进入魔女时间（具体请参看敌人资料）；

②在敌人攻击命中瞬间变身成蝙蝠，可进入魔女时间的情况与第一种相同；

③装备饰品“マハーカーラの月”，在敌人攻击命中瞬间发动弹返，自动追加反击后发动；

④装备饰品“セレーネの光”，在有魔力的情况下被敌人打中，可被动发动魔女时间；

⑤装备饰品“时の腕轮”，以消耗魔力的方式，主动发动魔女时间；

⑥使用魔女与贤者像，避雷后发动魔女时间，但一般用于解谜。

第二种和第三种情况对时机的要求比较高，而魔女时间的持续时间也要长于普通回避。另外，在固定情节和战斗处，也会自动发动长时间的魔女时间。

变身能力



在第 5 章过后，魔女便可使用变身能力。

豹子：变身方法是在地面推住方向连按两下回避键。豹子的移动速度非常快，跳跃距离惊人，除了一些特定的地方一定要用到，在战斗中也可用于拉开距离或迅速接近，而且不消耗魔力，停下来或进行攻击时会立即恢复人形。豹子状态按拳脚键攻击，可以追加一次爪子攻击，而且在连续回避过程中加入豹子变身，可以不出现第五下回避的大硬直，再加上蓄力和连技在按住键后，就会不因为变成豹子而中断，其用途极为广泛。

蝙蝠：变成蝙蝠需要在商店购买，发动方法是被敌人命中的瞬间按回避键。发动时，魔女会化成一群蝙蝠，之后又合体还原，可避免伤害，在可引发魔女时间的场合，可发动比回避后更长的魔女时间。蝙蝠变身的时机不易掌握，但与普通回避相结合，是回避方面的双保险，因此推荐优先购买。

乌鸦：乌鸦变身也需要购买，而且是购买两种变身方式，一种是空中连点两下回避键，还有一种是连点两下锁定键。后一种会迅速撞向锁定目标，并具有一定的攻击力。乌鸦变身可持续数秒，但会越飞越低，时间到或触地的话都会变回来，乌鸦本身不消耗魔力，但移动速度慢，发射飞剑会减 1 格魔力，攻击力一般，在战斗中不宜频繁使用。

难度特征

本作共设有五个难度，一开始可以选择 Very Easy、Easy 和 Normal 三个难度，Normal 通关开启 Hard 难度，Hard 通关开启“无限巅峰”难度（∞ Climax）。以 Normal 为基准，各难度特征如下：

Very Easy 与 Easy

· Very Easy的体力自动回复
· Very Easy的即死型QTE不会失败
· 受到敌人攻击时的伤害减半
· 对敌人的攻击伤害变成2倍
· 贝优妮塔的初期体力值为4000（Normal以上为2000）
· 拥有半自动操作饰品“永远なるマリオネット”，装备时得分减半
· 不会出现隐藏任务入口，没有乌鸦的收集
· 不会出现增加体力、魔力最大值的道具



Hard

· 受到敌人攻击的伤害是Normal的2倍
· 敌人配置改变，初期关卡也会出现上级天使
· 敌人不会做出威吓、踏地等破绽大的挑衅行为，攻击频率更高
· 出现Hard难度特有的乌鸦收集

∞ Climax

· 受到敌人攻击的伤害是Normal的3倍
· 敌人的配置与Hard难度相同
· 敌人不会做出威吓、踏地等破绽大的挑衅行为，攻击频率更高
· 出现∞Climax难度特有的乌鸦收集
· 不能用回避、蝙蝠变身和反击发动魔女时间

评价系统

本作的评价系统类似于《红侠乔伊》，每一场战都会有评价，全部加起来就是关卡评价。评价项目分为连击得分、过关时间、受伤情况三项，评价从低到高分为石头、铜、银、金、白金、紫月（纯白金）6 个等级，只有三项均达到白金标准时，才会取得最高的紫月评价。以石头为 0 分、紫月为 5 分计算，假设得分项目为铜、时间为金、受伤情况为白金，那么就是（1+3+4）÷3 ≈ 2.67，四舍五入是 3 分，那么这一战的评价就是金。同样的，在一关里，所有战斗的平均评价就是关卡总评，漏掉的自由战斗按 0 分计算，另外还要考虑使用道具、接关这些减分项目。



使用道具	效果	减分
ロリポップ グリーンハーブ	体力小回复	−0.2
メガロリポップ グリーンハーブ	体力大回复	−0.4
ロリポップ パープルマジック	魔力小回复	−0.3
メガロリポップ パープルマジック	魔力大回复	−0.6
ロリポップ ブラディローズ	短时间攻击力上升	−0.3
メガロリポップ ブラディローズ	长时间攻击力上升	−0.6
ロリポップ イエロームーン	短时间无敌	−0.2
メガロリポップ イエロームーン	长时间无敌	−0.4
レッドホットショット	死亡时自动复活	−1.0
魔笛	对周围敌人造成伤害	−0.4
CONTINUE	接关	−1.0

得分影响因素

在评价项目中，尽快结束战斗、尽量无伤过关就能取得高评价，这两点是比较容易理解的，但连击得分一项受到很多因素的影响，想取得高分，请注意以下几个方面：

①得分的倍率。只要不断攻击，不让画面右侧的连击得分中段，那么分数倍率最高可达到 9.9 倍，而受伤并不会让倍率中断。

②魔女时间的运用。魔女时间中的得分为普通状态的 1.5 倍，而且让连续攻击变得更容易，所以应该积极使用。

③招式的攻击力。如果单发型招式的攻击力太高，对于缩短过关时间当然有好处，但对得分却有负面影响，像拷问技、天使武器虽然威力高，但是它们的基础得分也很高，而且可以加快得分倍率的上升，因此还是值得使用的。

④挑衅的使用。对敌人挑衅会让敌人进入狂暴化状态，其攻击力和攻击频率大增，也较难打出硬直。但挑衅可以回复魔力，而攻击狂暴化的敌人得分也会变成 1.5 倍，如果与魔女时间配合，得分就会变成 2.25 倍，相当可观。（注：饰品“絶望の眼差し”可让敌人永远狂暴化）

⑤得分的衔接。为保持倍率，需要擅用两种得分衔接的方式，第一种是挑衅，挑衅过程中倍率的有效时间会持续；还有一种是射击，攻击距离较远的敌人，之后快速接近敌人展开攻击。

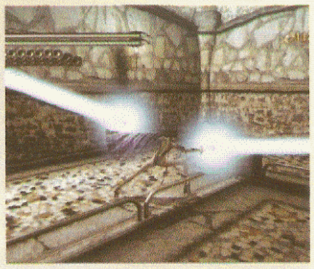
⑤基础得分下降。普通攻击攻击敌人的回数过多，那么招式的基础得分会按比例下降，最后只剩下 1 分，但头发攻击、天使武器等强力攻击方式不受此影响。



武器性能分析

武器基础能力

本作的武器共计 13 种，取得方法比较特别。流程中的武器需要在关卡中收集相应的唱片，再将唱片交给商店掌柜罗丹大叔，就能换取新武器，唱片收集详见地图攻略。游戏通关后，依然陆续可以取得多款新武器。各种武器之间的特点和性能差别比较大，请参看以下表格中的数据与描述。



武器	原名	取得时机	装备部位	主要特点
四丁拳铳	スカボロウフェア	序章过后	手足均可	速度快，攻击力低，按住键可以在攻击动作中开枪连射
霰弹枪	オニキスローゼス	第一章	手足均可	招式接近四丁拳铳，按住键会发射霰弹，可将敌人打出硬直
妖刀 修罗刃	妖刀 修罗刃	第二章	仅限手部	速度快，突进远，攻击力较大，头发攻击变为剑气
鞭子	クルセドラ	第三章	仅限手部	攻击力低，速度不快，但距离长，可牵引和投掷敌人
炎爪	ドゥルガー（炎）	第五章	手足均可	攻速慢，攻击力高，按住键发出的爆弹威力巨大，脚上装备可在岩浆中行走，方向一圈＋按键可切换至雷爪
雷爪	ドゥルガー（雷）	第五章	手足均可	攻速快，威力不大，按住键发出的雷球可让敌人硬直，手脚同时装备可触碰漏电场所，方向一圈＋按键可切换至炎爪
溜冰鞋	オデット	第六章	仅限足部	距离短，威力低，地面移动速度大增，并可在熔岩上行走，连续攻击一个敌人可令其变成冰块
火箭筒	キルゴア中佐	第九章	手足均可	速度慢，按住键发射的火箭弹攻击力不俗，适应各种距离的战斗
普通手枪	ハンドガン	Normal 难度通关	手足均可	招式与四丁拳铳基本相同，但是不能发动头发攻击
火星枪	バジリオンズ	HARD 难度通关	手足均可	招式与四丁拳铳类似，但攻击力较高，按住 P 后发射的是具有贯通特性的激光，K 为连射型的光弹，很容易把敌人打出硬直
光剑	ヒロウトーク	无限难度通关	仅限手部	招式与修罗刃基本相同，不能发动头发攻击，二段蓄力之后，光剑会变得又长又粗，范围和威力都大得惊人，但只能维持数秒
双节棍	细凤	完成 100 个 Normal 以上关卡	仅限手部	速度快，单发攻击力低，攻击时会有汉字光弹飞出
光环	ロダン	打败罗丹	手足同时	招式均为天使武器，招式数量不多，威力强劲，但不能自由选择武器种类

四丁拳铳 攻击力数据

攻击类别	伤害值
单发拳攻击	80
单发脚攻击	200
按键长按射击（注 1）	39(12)
□键射击（注 1）	19
魔人召唤拳	600 ~ 800
魔人召唤脚	600 ~ 1200
反击攻击（注 2）	1000

注 1：与敌人距离较远时，攻击力会衰减，最低为 1 点伤害

注 2：反击攻击指装备“マハーカーラの月”后完美弹返自动追加的反击动作

霰弹枪 攻击力数据

攻击类别	伤害值
单发拳攻击	80
单发脚攻击	200
按键长按射击（注 1）	290
魔人召唤拳	600 ~ 800
魔人召唤脚	600 ~ 1200
反击攻击	1000

注 1：与敌人距离较远时，攻击力最低为 1 点，衰减率要高于四丁拳铳

妖刀 攻击力数据

攻击类别	伤害值
单发拳攻击	250
地面不蓄力	250
地面 1 段蓄力	1000
地面 2 段蓄力	2000
空中不蓄力	250+125+62
空中 1 段蓄力	500+250
空中 2 段蓄力	1000+500
魔导术流圆月杀法（半圈）	30×2（注 1）
魔导术流圆月杀法（一圈）	2500
召唤剑气攻击	1200
反击攻击	1500

注 1：魔导术流圆月杀法的使用方法时原地不动，按住锁定键数秒，画半圈后按 P 会发出刀光，威力较小；画一圈后会发出具有贯通效果的激光，威力夸张。但因为准备动作太长，没有太高的实用度。



鞭子 攻击力数据

攻击类别	伤害值
单发拳攻击	100+100
P 按住＋方向前的脚攻击	200
拉着敌人甩动时的撞击	500
把敌人扔到墙上的撞击	500
魔人召唤拳	600 ~ 800
反击攻击	400

炎爪与雷爪 攻击力数据

攻击类别	伤害值
单发拳攻击	200／80
单发脚攻击	300／200
小爆弹	1000
中爆弹	1500
大爆弹	2000
雷球	1000
魔人召唤拳	600／600 ~ 800
魔人召唤脚	600 ~ 800
反击攻击	1000

溜冰鞋 攻击力数据

攻击类别	伤害值
单发脚攻击	120
特定连技中按住 K 后的 K 连按	40× 多段
特定连技中按住 K 后使出的回旋脚	50× 多段
魔人召唤脚	600 ~ 1200
KKKK 连技最后 K 长按再 K 连打使出的魔人脚	1300
将冻住的敌人扔出去	500

火箭筒 攻击力数据

攻击类别	伤害值
单发拳攻击	100×2
单发脚攻击	200×2
长押键发出的炮击	600
炮击命中时产生的冲击波	300
魔人召唤拳	400 ~ 600（注 1）
魔人召唤脚	600 ~ 1200
KK・K 后的魔人脚	1600
反击攻击	500+600×2

注 1：一部分连技会使出魔人双拳，其实际攻击力可达 400×2 至 600×2。

双节棍 攻击力数据

攻击类别	伤害值
单发拳攻击	30×4
P 长押发射的霰弹	50×10
连技中乱射的霰弹	25
扔出细凤的攻击	20× 多段
魔人召唤拳或掌	400 ~ 800
反击攻击	1000

火星枪 攻击力数据

攻击类别	伤害值
单发拳攻击	80
单发脚攻击	200
按住 P 后立即放开发出的激光	40
按住 P 蓄力一会儿的激光	50× 多段
按住 P 最大蓄力的激光	100× 多段
按住 K 发射的弹跳光弹	60
魔人召唤拳	600 ~ 800
魔人召唤脚	600 ~ 1200
反击攻击	1000

光剑 攻击力数据

攻击类别	伤害值
单发拳攻击	250
地面不蓄力	250
地面 1 段蓄力	1000
地面 2 段蓄力	4000
空中不蓄力	250+125+62
空中 1 段蓄力	500+250
空中 2 段蓄力	2000+1000
魔导术流圆月杀法（半圈）	30×2
魔导术流圆月杀法（一圈）	2500
反击攻击	1500



武器招式组合

本作的武器和招式数量众多，但对于初学者来说，只需要掌握其中几种武器组合和招式，就能应对大部分的战斗了。

妖刀 PKP：最容易掌握的连续技，特点是可以最快发动头发攻击，而修罗刃的 PKP 最后出现的是一道横向的剑气，范围威力都让人满意，有时还会打出两段判定，杀伤力惊人。这一招用途很广，结合按住键、变豹子奔跑的方式使用，几乎可以称之为“万能技”。

炎爪爆破流：炎爪的特性是蓄力第一下放出的是小爆弹，第二下为中，第三下为大，但前两下不蓄力，到第三下才蓄力，会直接出大爆弹。利用这个特点，在脚上装火爪，然后输入 PPK 按住，可快速放出大爆弹。像 PPPK 蓄力 K 蓄力 K 蓄力的连技可以连放三个大爆弹，还有一下头发攻击，威力极其恐怖。而空中 PPK 按住打一些对空能力不强的敌人时，也可发挥奇效。当然，这一招威力太大，使用过多会让得分很低。

火箭筒百裂脚：使用方法是 A 组武器脚上装爪子，B 组脚上装火箭筒，输入 PPPPK 连按或者 PPP・K 连按的连技，当最后的爪子百裂脚使出的一瞬间切换到 B 组的火箭筒，那么原本只会发射三发火箭炮的百裂脚，会一下子发射十



信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

头发，总攻击力可上万！近距离可秒杀上级天使，打 BOSS 时也非常暴力，而且得分也很高，堪称神技，可积极使用。此招可以结合按住键变豹子分段使用，但只能用 PPPPK 来发动。

武器组合推荐： A 组手上装修罗刃，脚上装炎爪；B 组手上装鞭子，脚上装火箭筒。这个组合的优点是可以使用以上三种实用技，除此之外，鞭子的对空性能好，还能轻松滞空，回避地面敌人的战力，而把敌人拉过来的技能也便于连击得分的衔接。这个组合最早到一周目的第 9 章就可以实现，在此之前，火箭筒可由霰弹枪代替。

光环哗啦圈： 光环做为终极隐藏武器，也有神技在手，那就是空中方向一圈 +P，相当于圆号的 K 攻击。对地面的敌人，这一招要在低空使用，在小场地里发动，那几乎就是地图炮！此招的缺点是得分太低。



商店道具导购

招式技能

技名	价格	购入条件	操作	效果
エアダッヂ	10000	第一章时	空中按回避键	在空中使用回避
スティレット	20000	第一章时	锁定 + 前 +P，前前 +P	以手部武器攻击的突进技
ヒールスライド	20000	第一章时	锁定 + 前 +K，前前 +K	以足部武器攻击的突进技
铁山靠	30000	第一章时	后 · 前 +P	具有吹飞属性的肩撞，可消耗 3 格魔力使出头发攻击
ヒールストンプ	30000	第一章时	后 · 前 +K	具有地震较果的踩踏，可消耗 3 格魔力使出头发攻击
ブレイクダンス	15000	第一章时	按住回避键	街舞般的旋转攻击，脚上装备枪时追加乱射
アフターバーナーキック	20000	第一章时	①跳跃上升中按脚②空中方向 + 脚	第一种为向斜上方突进的飞腿，第二种为向斜下方急降的飞腿
ウィッチツイスト	15000	第一章时	回避 +P 同时按住	可将敌人打浮空的升龙拳，可消耗 3 格魔力使出头发攻击
アンブランポータルキック	15000	第一章时	回避 +K 同时按住	潜入魔法阵后从空中落下，可消耗 3 格魔力使出头发攻击
バット・ウィズイン	30000	第五章过后	被击中瞬间回避	变身为蝙蝠回避敌人的攻击
クロウ・ウィズイン	20000	第五章过后	空中回避连按两下	变身为乌鸦可短暂飞行
アンブランスピア	20000	クロウ・ウィズイン购入后	锁定连按两下	变身为乌鸦快速撞向敌人，需耗费 1 格魔力



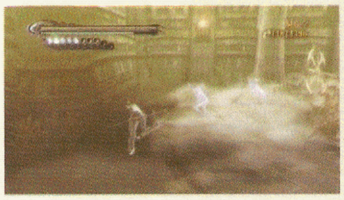
这些技能是不分武器的，购买后所有的武器中都会多出这一招，部分招式的样子会有些不同。技能的推荐购买顺序先是空中回避，这是游戏中不可缺少的能力，不然跳跃会变成很不安全；手部武器突进技，特别是得到妖刀之后，突进技的较果会相当明显；蝙蝠变身能力，可增加回避敌人攻击和发动魔女时间的几率；乌鸦变身能力，部分收集需要用到。其他能力等有钱后再买也不迟。

魔导饰品

技名	价格	购入条件	较果
セルギーの恋人	100000	第一章时	以消耗魔力的方式召唤 2 个分身
魔界交信器	100000	第一章时	以消耗魔力的方式召唤 5 个小恶魔参与进攻
ブーリーの守护蝶	100000	第一章时	以消耗魔力的方式召唤 5 只蝴蝶承受攻击
セレーネの光	100000	第一章时	在受到攻击时消耗额外的魔力进入魔女时间
ディネタの星	100000	第一章时	对敌人挑衅时体力会徐徐回复
恶因恶果の数珠	100000	第一章时	封印魔女时间，回避攻击后用小爆弹反击
绝望の眼差し	100000	第一章时	敌人一直处于狂暴化状态
マハーカーラの月	200000	第一章时	受攻击瞬间左摇杆推向敌人方向可进行弹返
长の证	500000	魔女血泪收集 50 个	魔力为 0 时会自动回复 2 格魔力
时の腕轮	200000	Normal 以上难度三小时内通关	按挑衅键可消耗魔力发动魔女时间
绝顶の腕饰り	500000	魔女血泪收集 101 个	所有普通招式都带头发攻击
永远なるマリオネット	100000	Easy 以下难度通关	操作变为自动模式，一定几率自动回避

饰品可同时装备两个，“永远なるマリオネット”有独立的装备槽，与其他饰品不冲突。前三个持续消耗魔力的饰品，其效果发动方法为 P+K 同时按，解除方法为 P+K 同时长按。两个消耗型装备同时装备，那么各自效果会减半。游戏初期金钱比较紧张，价格偏高的饰品不用急着买。到第七章，如果能凑到 10 万，就买下“セレーネの光”，使用刷钱的特殊方法后，可以先买“绝望の眼差し”增加刷钱效率，再把最实用的“ブーリーの守护蝶”和“マハーカーラの月”买下来，守护蝶和弹返都可以加强防御手段。之后一周目就不必再刷钱了，视手中的金钱数量来购买饰品即可。

至于“时の腕轮”，可选 Normal 难度，用选关的方式把总评价的时间刷到三小时以内就行了。这个要求难度不大，一路猛冲，避开所有自由战斗和隐藏任务，就算是无限难度三小时也足够了。时の腕轮虽然强大，但魔力消耗过快，有一定局限性。而“绝顶の腕饰り”入手条件苛刻，“魔女の血泪”包括 50 个奖杯（白金奖杯不算）和 51 只乌鸦的收集（乌鸦收集详见地图攻略），比较费劲。而且使用后过关评价不能更新到成绩表中，在 ANGEL SLAYER 模式里也不能使用这件强力饰品。



消耗型道具

道具名	价格	点数	效果
ロリポップ グリーンハーブ	2000	30	体力 1000 点回复
メガロリポップ グリーンハーブ	3500	50	体力 2000 点回复
ロリポップ パープルマジック	5000	30	魔力 4 格回复
メガロリポップ パープルマジック	8000	50	魔力 8 格回复
ロリポップ ブラディローズ	5000	30	攻击力上升 15 秒
メガロリポップ ブラディローズ	8000	50	攻击力上升 60 秒
ロリポップ イエロームーン	3000	30	15 秒无敌
メガロリポップ イエロームーン	5000	50	60 秒无敌
レッドホットショット	5000	70	死亡时自动复活，体力 2000 点回复
魔笛	–	30	对画面中的所有敌人造成 2000 点伤害
ブルーウィッチハート	–	40	打下一章时体力上限增加
ゴールドムーンパール	–	40	打下一章时魔力 2 格自动填充
ウィッチハート	30000	–	体力上限增加 1 格
ムーンパール	30000	–	魔力上限增加 1 格

消耗型道具在商店中有购入数限制，低难度时部分道具不能够买。流程中取得此类道具的机会不多，但可以获得调和素材以及迷你游戏子弹（每发子弹在下一次玩迷你游戏时会增加 3 次射击机会），还有心脏碎片、魔力碎片可以收集。

在每章评价画面之后可以玩射击迷你游戏 ANGEL ATTACK，敌人只有小浮游天使、天使杂兵、大浮游天使这三种，基础得分分别是 3、5、10，在三秒之内干掉同类天使可得到 10 分的附加分。注意，天使杂兵爆头一枪，打身体要两枪，但是“干掉一个天使杂兵，在三秒之内干掉另一个”依然是取得高分的最佳方案。

迷你游戏中取得的点数可以用来换一些消耗型道具，数量限制大幅放宽到 99 个，没有用完的点数不能累积，会以每点 100 元的价格折成现金返还。

换装道具

道具名	价格	效果
スーパーミラー	100000	日本和服，有三种颜色可供选择
クチュールバレット（体操着）	100000	日本高校的女子体操服
クチュールバレット（d'Arc）	100000	贞德的衣服款式，但颜色是黑色的
クチュールバレット（バリアス）	100000	连体泳装、赛车女郎、啦啦队员三套服装
クチュールバレット（オールド）	100000	古代贝优妮塔的装扮
クチュールバレット（アンブラ）	100000	古代一般魔女的打扮
クチュールバレット（修道服）	100000	序章里出现的修女装
クチュールバレット（クィーン）	100000	召唤状态外加迷你裙和巫师帽
魔女のたしなみ #01	30000	使用鞭子时戴眼罩、穿长靴
魔女のたしなみ #02	30000	使用火箭筒时戴牛仔帽和墨镜
魔女のたしなみ #03	30000	使用溜冰鞋时系头带、穿芭蕾裙
魔女のたしなみ #04	30000	使用双节棍时穿功夫短装
魔女のたしなみ #05	30000	使用爪子时长出猫耳和尾巴

角色换装虽说只是个噱头，但《猎天使魔女》的换装系统却相当有诚意。游戏中共有 8 套服装，其中三套还有三种颜色或款式。但在换装后，使用头发攻击和大魔兽召唤就不再会有衣服消失的效果。另外还有 5 种香水，与不同的武器搭配，会让魔女的样子发生变化。香水只限穿着初始服装时才有效。换装和使用香水后的外观变化会全部反应在剧情动画里面，这一点非常厚道。特殊服装需要 Normal 难度通关后在商店中购买，香水需要取得对应的武器后方可购买。



魔女奖杯攻略

虽说这是一款主流动作游戏，系统相对复杂，上手也需要一定的时间，但是在奖杯难度方面却并不算高。原因主要在于没有"全关卡全白金"之类的强制高要求的奖杯，通关型奖杯占了相当一部分，数量累积型奖杯在流程中可自然取得。收集要素相关奖杯，参照攻略中的图文提示，不太可能会遗漏。奖杯里的技术活儿也不多，一般通关三次，就能顺势取得白金。少量稍稍有些麻烦的奖杯，会在下文中说明。需要指出的是，有一定 ACT 基础的玩家取得全部奖杯一般只需要 25 小时，而开启游戏中的全部要素，在不使用秘技的情况下，至少还要多花一倍的时间，而且还可以用隐藏角色重新开档，体验不同的游戏感觉。游戏的耐玩度相当高，说"白金只是游戏的开始"也不为过。



全トロフィー取得（白金）
Acquire all Trophies
取得条件：取得除此之外的全部奖杯

魔导术入门（铜杯）
A Primer In The Magical Arts
取得条件：完成序章

炎をもたらす者・勇气（铜杯）
Fortitudo, Bringer Of Flame
取得条件：任意难度打倒四元德"勇气"

风を巻き起こす者・节制（铜杯）
Temperantia, Manipulator Of Wind
取得条件：任意难度打倒四元德"节制"

生命実らす者・正义（铜杯）
Iustitia, Giver Of Life
取得条件：任意难度打倒四元德"正义"

海を制する者・知惠（铜杯）
Sapientia, Controller Of Seas
取得条件：任意难度打倒四元德"知惠"

宇宙を統べる者・父（铜杯）
Master Of The Heavens
取得条件：任意难度打倒神父 BOSS

魔女见习い（铜杯）
Taste Of The Witching Hour
取得条件：任意难度通关

第一章～第四章（Normal）（铜杯）
Chapters 1-4 (Normal)
取得条件：完成NORMAL难度的1至4章

第五章～第七章（Normal）（铜杯）
Chapters 5-7 (Normal)
取得条件：完成NORMAL难度的5至7章

第八章～第十一章（Normal）（铜杯）
Chapters 8-11 (Normal)
取得条件：完成NORMAL难度的8至11章

第十二章～第十三章（Normal）（铜杯）
Chapters 12-13 (Normal)
取得条件：完成NORMAL难度的12至13章

第十四章～终章（Normal）（铜杯）
Chapters 14-Epilogue (Normal)
取得条件：完成NORMAL难度的14至终章



アンブラの魔女（铜杯）
Umbra Witch
取得条件：NORMAL难度全章节完成

新说・第一章～第四章（Hard）（铜杯）
New Testament: Ch. 1-4 (Hard)
取得条件：完成HARD难度的1至4章

新说・第五章～第七章（Hard）（铜杯）
New Testament: Ch. 5-7 (Hard)
取得条件：完成HARD难度的5至7章

新说・第八章～第十一章（Hard）（铜杯）
New Testament: Ch. 8-11 (Hard)
取得条件：完成HARD难度的8至11章

新说・第十二章～第十三章（Hard）（铜杯）
New Testament: Ch. 12-13 (Hard)
取得条件：完成HARD难度的12至13章

新说・第十四章～终章（Hard）（铜杯）
New Testament: Close The Book
取得条件：完成HARD难度的14至终章

魔女の长（银杯）
Umbra Elder
取得条件：HARD难度全章节完成

传说の魔女
Legendary Dark Witch
金杯
取得条件：无限巅峰难度全章节完成
奖杯说明：动作苦手的玩家可能会对最高难度通关有些顾虑，其实我们可以多合成一些黄色的无敌棒棒糖，或在玩过关后的射击小游戏时，点数也都拿来换无敌棒棒糖，在高难度时遇到过不去的地方就吃上一根，遇上BOSS就拼过去。避免一切不必要的战斗（自由战斗和隐藏任务），只打强制的结界战斗，只求通关的话，还是很简单的。

私残酷ですわよ
I'm A Bit... I Mean Witch.
铜杯
取得条件：第一次使用拷问技

快感になってきたんじゃない？
Feels Good, Doesn't It?
铜杯
取得条件：使用50次拷问技

触ってごらんなさい
You Want To Touch Me?
铜杯
取得条件：成功发动10次魔女时间

おあずけよ
Nice Try
银杯
取得条件：连续成功发动10次魔女时间
奖杯说明：连续发动10次魔女时间对于初心者来说要能会有点困难，但熟练之后就不算什么了。如果急于取得这一奖杯，可在魔女与贤者像处回避10次雷击，也是有效的。

PLATINUM！
Platinum!
铜杯
取得条件：10场不同的战斗取得白金评价

炼れば炼るほど
Double, Double, Toil And Trouble
铜杯
取得条件：道具调和20次

踏まれてみる？
Tread Not So Softly
铜杯
取得条件：用踩跳干掉一个敌人
奖杯说明：踩着空中的敌人跳起是有攻击力的，用踩跳干掉一个敌人，最适合的场合是在隐藏任务的滞空任务中，配合鞭子连续空中踩踏小浮游天使，用不了几下就能干掉一个。

気安く触るんじゃないの
Nice And Relaxed
铜杯
取得条件：装备"マハーカーラの月"成功弹返10次

触ったら痛いわよ
Touch And It Will Hurt
铜杯
取得条件：装备"マハーカーラの月"成功反击10次

触ったら超痛いわよ
Touch And It Will REALLY Hurt
铜杯
取得条件：装备"マハーカーラの月"连续反击3次
奖杯说明：累计反击10次还好说，连续反击3次还是有一定难度的。建议在序章部分多试试，敌人的攻击比较容易看出来，能不能发动连续的反击，那就是手感问题了。建议玩家先锁定敌人以确认弹返方向，输入弹返指令时稍稍慢一点，这样更容易使出反击。

おいで坊や
Come Here, Little Boy
铜杯
取得条件：无伤干掉5个狂暴化的敌人（可使用绝望の眼差し）
奖杯说明：因为允许使用绝望的眼差来取得这个奖杯，所以只要在有成群浮游天使的地方装上饰品，就能很轻松地达成条件。

ウィケッド ウィーブ使い
Wicked Weaver
铜杯
取得条件：出招中途回避后使出含有头发攻击的连技

ウィケッド ウィーブ マスター
Wicked Weave Master
银杯
取得条件：出招中途回避后使出含有头发攻击的连技20次
奖杯说明：这个条件可能有些不好理解，拿最常用的PKP连技为例，我们在PK之后按住K，并输入回避，回避动作完成后放开K再按P，虽然出招中途插入了一个回避，但最后的头发攻击还是能够使出来。重复这样的操作20次，两个相关的奖杯就会开启。最早可以在游戏最开始500年前的战斗中取得。另外，这个操作的运用范围非常广，推荐玩家熟练掌握。



つまらないものを斬らせないで
The Deepest Cut
铜杯
取得条件：装备"修罗刃"用蓄力斩干掉20个敌人

天まで升りましょ
Higher And Higher
铜杯
取得条件：装备鞭子在空中不落地寄引敌人10次
奖杯说明：可以和用踩跳干掉一个敌人的奖杯一起在滞空任务中完成。

凍りつくほど魅せてあげる
The Ice Witch
铜杯
取得条件：装备溜冰鞋把20个敌人冻住

魔导の探求者
Seeker Of Magic
铜杯
取得条件：在商店购买了3种技能

魔导を極めし者
Commander Of Magic
银杯
取得条件：在商店购买了所有技能

レコードコレクター
Record Collector
铜杯
取得条件：收集到3张完整的唱片

レコードマニア
Record Fanatic
银杯
取得条件：收集到7张完整的唱片
奖杯说明：唱片收集详见地图攻略，正常流程中没有遗漏的话，HARD难度通关后可开始这个奖杯。

トレジャーハンター
Treasure Collector
铜杯
取得条件：找到游戏中一半的"魔女之棺"

トレジャーマニア
Treasure Fanatic
银杯
取得条件：找到游戏中所有的"魔女之棺"

天道の探求者
The Path To The Heavens
铜杯
取得条件：找到所有的隐藏任务

エンジェル メイ クライ
Angel May Cry
银杯
取得条件：完成一半的隐藏任务

エンジェルスレイヤー
Angel Slayer
金杯
取得条件：完成所有的隐藏任务

真实の证人
Truth In Its Purest Form
铜杯
取得条件：收集全部的"安东尼奥的手记"

草むしり
Naughty Tentacles
铜杯
取得条件：把第九章第8战中的植物触手全部消灭
奖杯说明：消灭全部植物触手，只用撞击的方式是十分困难的，因为速度太快不易调整控制。推荐在撞掉一个触手后就开枪减速，看清下一个再撞，再开枪，如此反复。如果射击键按早了也不要紧，触手是可以接近后用枪打掉的。如果中间有漏掉的，就按START选最后一项退到标题画面，选CONTINUE重新再试就行了。

母の爱
A Mother's Love
铜杯
取得条件：在灵体战斗中保护小女孩不受伤

击坠王
Fire The Afterburners
铜杯
取得条件：第十四章的第1战和第2战取得白金评价
奖杯说明：在飞行射击关卡中选择最低难度，可大大降低受伤几率，要是能装备自动回复两格魔力的"长の证"，就可以经常发射导弹，对这一战会很有帮助。没有的话也不要紧，多使用翻滚回避，保持无伤的话，魔力槽还是会积蓄起来的，对BOSS集中用导弹攻击可速杀。第1战取得白金评价，如果第2战不是白金，就立即退到标题画面选CONTINUE，这样就能直接从第2战开始打，不必重复打第1战，可以节省不少的时间。

危机一发
Just In The Nick Of Time
铜杯
取得条件：第二章第3战躲过失控的电车

敌方资料大全

亲和 AFFINITY

类型	体力	金钱
杖／流星锤／喇叭	2000	100
圆号	5000	200
着火	2000	200

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
拳攻击	100	可	可
杖纵向攻击	200	可	可
杖横向攻击	200	可	可
飞行攻击	200	可	可
流星锤	300	可	可
喇叭飞弹	400	可	反射
圆号激光	400	不可	可

最下级的天使，一般称之为天使杂兵，特点是种类较多，可持多种武器。这是游戏中最常见的敌人，自然很容易对付，因为他们绝大部分的攻击在回避后都可以发动魔女时间。对天使杂兵发动拷问技会根据正面、背面、空中、倒地状态使用不同的刑具。



喝彩 APPLAUD

类型	体力	金钱
杖	4500	300
弓	3500	300

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
杖纵向攻击	100	可	可
杖横向攻击	200	可	可
回转突进	300	可	可
飞行攻击	200	可	可
杖地面纹章攻击	400	不可	不可
弓挥剑	200	可	可
弓地面剑刺	200	可	可
飞行突进攻击	300	可	可
飞行弓射击	400	可	反射

上级杂兵，体型比“亲和”要大一些，有时会指挥杂兵行动。其攻击方式与他的部下相差不大，但增加了地面纹章攻击和飞行突进，这两招一慢一快，在视角不利时要小心。弓形态时因为有远程攻击方式，所以最好能够注意一下他的动向，以免被偷袭。

热情 ARDOR

类型	体力	金钱
通常	10000	400
着火	10000	800

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
横斩	200	可	可
刀三连击	200+200+200	可	可
突进斩	400	可	可
跳跃斩	300	可	可

手持刀与盾的骑士形态的天使，红色的铠甲与他的名字十分相配，拥有防御能力是他最大的特点。着火状态的骑士不易对付，可用中距离的妖刀 PKP 不断减削其体力，而魔女时间中的火箭筒百裂脚则可以速杀。另外，盾牌在承受一定的攻击之后会被打碎，没有盾牌，其威胁甚至还不如普通杂兵。在中远距离用射击系的武器把盾打碎，是相对安全的战术，只是耗时较长。

爱人 BELOVED

类型	体力	金钱
通常	15000	700
巨大	15000	1000
水	5000	500

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
斧纵斩	500	可	可
斧横斩	500	可	可
右脚踏击	200	不可	可
左脚踢	200	不可	可
握住	100 ～死亡	可	可
反身拳	300	不可	可
台阶上的敲击	100	可	可
台阶上的反手拳	100	可	可
陨石	500	可	可
额前放出激光	500	不可	可
脚边斧攻击	500	可	可
脚边拳攻击	300	不可	可
踩踏拳攻击	300	不可	可
跳跃攻击	500	不可	可

粗壮的斧男拥有一张婴儿脸和听着很刺人的名字，他的形态不同，招式差别也比较大，但总体特点差不太多，都是行动缓慢，皮糙肉厚，攻击范围广，威力大，而所有的脚攻击都不能靠回避发动魔女时间，弱点则在背后。每次攻击后，斧男都有较长的硬直时间，抓住机会，可以用火箭脚等强力招式猛攻。两个斧男同时出现时，尽量让他们都出现在画面中，被偷袭会损失不少体力。



勇敢 BRAVES

类型	体力	金钱
合体前	5000	500
合体后	15000	1500

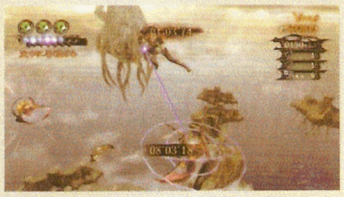
攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
斧纵斩	500 或 750	可（注）	可
斧横斩	500 或 750	可（注）	可
左脚踢	200 或 300	不可	可
右脚踏击	200 或 300	不可	可
握住	100 ～死亡	可（注）	可
反身拳	300	不可	可

注：在第 8 章最后与之战斗时，所有攻击都不能发动魔女时间。最后两种攻击方式只有合体后才有。

小个子斧男一般三个一组同时出现，他们的招式与大个子斧男很接近，只是个头小，判定没那么大，但威力还是一样的。小个子斧男们最大的特点就是会合体，合体后基本上就是一个大个子斧男了，而且合体后体力会完全回复，攻击力也会上升 50%，具有一定的危险性。因此，对付他们最好的办法还是一开始就以最快的速度干掉其中一个，避免合体，这样一来，他们就比普通杂兵强不了多少了。

亲爱与装饰 DEAR & DECORATIONS

类型	体力	金钱
亲爱单体	1500	500
装饰单体	250	30
亲爱合体时	1500	300
装饰合体时	300	0



攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
突进	120	可（注）	可
光弹	200 或 300	可	反射
啃咬	100+50×攻击回数	不可	不可
追尾弹	200	不可	可
装饰一齐攻击	120	可	可
装饰布阵攻击	120	可	可
装饰召唤	0	不可	不可

个头较小的浮游天使，体力也是所有天使中最低的。单体出现时，浮游天使的实力非常弱，几乎任人宰割。小浮游天使一般成群结队，但总的来说还是类似于“加分道具”。不过当有大浮游天使坐镇，就会出现合体状态，大个子身边围绕着一些小个子，并激发出防护罩，攻击方式也丰富起来。利用妖刀的头发攻击，可以一次打多个小浮游戏天使，很快就能打破防护罩。

迷惑 ENCHANT

类型	体力	金钱
通常	1500	50

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
突进	100	可	可
分裂突进	100	可	可
回转跳跃	100	可	可
光弹	200	可	反射

轮子天使的突进速度非常快，而且受攻击的判定比较小，有时会有种打不到他、每次都比他慢半拍的感觉。而轮子贴在地面或墙面时，会发射速度很快的光弹，要小心他在背后突施冷箭。对付轮子天使，用鞭子有特效，抓住往墙上一扔，基本上是一下一个，可轻松清除。

正直与无畏 FAIRNESS & FEARLESS

类型	体力	金钱
正直	10000	600
无畏	10000	600

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
扑咬	400	可	可
突进	400	不可	可
反身挥爪	100	可	可
正直的火焰弹	200	可	反射
无畏的咆哮	0	不可	不可
无畏的激光	400	不可	可
尾巴攻击	100	可	可

“正直”俗称火兽，“无畏”俗称雷兽，其身体有铠甲包裹，普通攻击经常会被弹开。但铠甲有耐久值，承受一定的攻击后就会破裂，之后就容易多了。雷兽比火兽要难对付一些，其咆哮虽然没有攻击力，但能让角色处于长时间硬直，两种敌人同时出现时，优先干掉雷兽。非无限难度时，最佳应对方案是在敌人面前跳跃，故意引诱敌人扑咬，空中回避后可顺势发动魔女。无限难度 PKP 战术比较可靠，分段按好 PPPP，冲过去发火箭脚也可行。



魔像 GOLEM

类型	体力	金钱
通常	10000	1500

球形天使，在正常流程中只会遇到两次，属于中BOSS级别的敌人。其特点是可以分散组合成各种大魔兽的样子进行攻击。攻击球体的外壳并不能对其造成伤害，但整个球都打得变色之后，外壳会暂时剥落，核心会处于无保护状态，可趁这个时机猛攻。在球体变形时，也会短时间露出核心，用PKP还是可以击中核心的。

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
地狱犬撕咬	400	可	可
撕咬追击	400	可	可
腕左右拳	400	可	可
腕敲击	400	可	可
鸟突进	400	不可	可
鸟龙卷风	300	不可	可
蜘蛛火焰弹	400	可	反射
蜘蛛跳压	200	可	可
蛇回旋攻击	400	可	可



和平 IRENIC

类型	体力	金钱
通常	1000	200

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
爆弹攻击	300	可	不可

只在第8章才会出现的车形天使，攻击方式只有扔爆弹一种，在摩托车上连续开枪射击就能在远处将其消灭，没有什么需要特别注意的地方。

喜悦 JOY

类型	体力	金钱
喜悦	5000	1000
假贝优妮塔	5000	0

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
枪射击	200	不可	可
脚攻击	200 或 400	可	可
回转脚	200	可	可
铁山靠	200 或 100	可	可
突进攻击	200	可	可
激光	200	不可	可
武器变化・鞭子	100	可	可
鞭子 3 连击	150+150+150	可	可
武器变化・刀	100	可	可
刀 4 连击	100+150+150+200	可	可
刀上升斩	200	可	可
刀空中下落	300	可	可
羽毛攻击	100	不可	可



与贝优妮塔动作招式很接近的女性天使，在战斗中会分身，可以切换枪、刀、鞭子多种武器，经常两三个同时出没，而且受到攻击时会弹返或回避，是比较难缠的敌人。非最高难度时，先诱发喜悦攻击，再用火箭脚等强力技灭杀。无限难度时，如果遇上三个喜悦，那还是比较麻烦的，最好是变豹子与敌人周旋，一有间隙就分段使用PKP，消灭其中一个之后，就好办多了。

优雅与荣耀 GRACE & GLORY

类型	体力	金钱
优雅	5000	400
荣耀	5000	400
高尚	7500	2000
显赫	7500	2000

优雅、荣耀、高尚、显赫，分别是指火爪、雷爪、白爪、黑爪四种爪系敌人。白爪的属性为雷，黑爪的属性为火，他们通体金色，只有爪子颜色比较特别，可视为前两种爪天使的高级形态。爪天使的行动迅猛，攻击连续性强，还会空中变身，比较难压制。黑白双爪同时出现时，因为不能发动魔女时间，所以压力会比较大。推荐战术是弹返其攻击后，用方向后+P把敌人打浮空，然后挥空出火箭脚，爪天使落地时刚好被十几发火箭命中，可秒杀。

高尚与显赫 GRACIOUS & GLORIOUS

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
双爪攻击	400	可	可
5 连击	200×5	可	可
上升攻击	400	可	可
空中 3 连击	400+200+400	可	可
起身攻击	100	不可	可
荣耀和高尚的潜地飞出	400	可	可
荣耀和高尚的突进脚	400	可	可
荣耀和高尚的电击	50	不可	可
优雅和显赫的回转攻击	100	可	可

注：高尚与显赫的任何攻击都无法发动魔女时间



血族 KINSHIP

类型	体力	金钱
通常	5000	300

船形天使一般两三艘同时出现，是游戏中攻击最为猛烈的敌人之一，如果一开始没有占据主动，那么连绵不断的波状攻击会对玩家造成很大的麻烦。夹子的捕获很危险，被夹子抓住再受到导弹的攻击，会造成很大的伤害。跳上船，设法发动魔女时间，再用火箭脚一次干掉船天使的确是速战速决的方法，但也要小心另一艘船导弹和波动炮的狙击。利用PKP头发攻击的追踪效果，在船的下方先干掉其中一艘，是相对安全的战术。

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
导弹	200	可	可
机枪	200	不可	反射
夹子捕获	300	可	可
夹子攻击	300	可	可
波动炮	500	可	可

融洽 HARMONY

类型	体力	金钱
通常	2000	200

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
突进	200	可	可
尾巴 3 连击	100+150+200	可	可
尾巴突刺	250	可	可
尾巴上升击	150	可	可
突刺尾巴上升击	100	可	可
连续圣水弹	100	可	反射
巨大圣水弹	100	不可	反射
圣水爆击	200	可	可

飞鱼天使一般成群出现，招式的攻击力虽然不大，但先兆不明显，多条飞鱼交叉攻击时要特别小心。飞鱼的体力不多，但因为在空中浮游，所以切实命中需要使用对空性能好的招式，比如说跳跃PKP、鞭子等等。连续圣水弹比较突然，被击中时，要用蝙蝠变身来脱离，以免连续受创。对飞鱼使用拷问技，可以获得特殊天使武器电锯，只是电锯的攻击距离短，速度慢，不太好用。

灵感 INSPIRED

类型	体力	金钱
通常	10000	400
第 6 章 V2	5000	400
水	3000	300

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
飞行突进	200	不可	可
炙热化突进	200	不可	可
啃咬	400	可	可
反身扫尾	200	不可	可
火焰弹	400	可	反射
潜地飞出	200	可	可

蛇天使一般会在上空飞行，除了开枪射击外，其他攻击方式都无法跟上飞行速度，在枪击造成一定伤害后，蛇会落地并出现一定时间的硬直，是攻击的好时机。蛇天使起身后要小心其扫尾攻击，如果是发射火焰弹，那就很容易回避引发魔女时间。注意，蛇天使身上冒火的突进攻击是可以用魔兽召唤来反击的，在反击着地后，也还有攻击的时间，基本上发动召唤反击后，就能将蛇天使致于死地。

贞德 JENNE

类型	体力	金钱
贞德 1（第 2 章）	5000	300
贞德 2（第 5 章）	10000	3000
贞德 3（第 12 章）	25000	5000
贞德 4（第 14 章）	50000	3000
贞德 1（终章）	2000	1000
贞德（隐藏任务）	10000	10
贞德（10 层）	10000	2000
贞德（20 层、30 层）	10000	4000
贞德（40 层、50 层）	10000	6000

贞德是游戏中遇到次数最多的BOSS，正常流程4次，通关时的STAFF、隐藏任务、生存模式都会遇上她。流程中的4次，贞德的招式并不完全相同，而场景的设计也有不小的变化。第2章一开始的贞德1，用PPKK的连续技可以打得比较轻松，第3下的K命中，第4下的头发攻击必定命中。贞德1在HARD以上难度时变为贞德2，招式增加，攻击也更迅猛，不在乎得分

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
拳脚连击	100+150	不可	可
脚连击	100+100+100+150+150	不可	可
上升脚连击	100+50× 连击数	不可	可
空中落下脚	200	不可	可
回转脚	100	不可	可
上升或下降飞腿	100	不可	可
手突进技	100	不可	可
脚突进技	100	不可	可
升龙拳	50+50	不可	可
刀连技 A	200+100+500	可（注）	可
刀连技 B	200+100	不可	可
刀连技 C	100×6+100	可（注）	可
居合斩	500	可	可
百烈脚	200+25×3+150	不可	可
魔人拳或脚	300	可	可
魔人双拳	600	可	可
各种魔兽召唤	500	可	可
贞德 3 摩托突击	500	可	可
贞德 3 摩托射击	300	不可	可
贞德 4 扔导弹	500	不可	可

注：最后一击可以发动魔女时间

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



的话，可以脚上装炎爪，用PPK按住K按住K按住的连续技，在近角落时，两个大爆弹可以全命中，最后一击也有较高几率命中，威力十分惊人，当然，在魔女时间里用火箭脚就可以兼顾得分与威力了。贞德3与贞德2相差不多，只是中间会召唤摩托车，摩托还没开起来时用火箭脚可以把摩托瞬间破坏，之后用对付贞德2的方法将其打倒即可。贞德4和贞德2比较接近，但可召唤的魔兽种类增加，体力也更加厚实，战斗过程中多次换场地，并有多个即死型QTE。魔人脚、魔人双拳、扔导弹都可以引发QTE，连打速度够快的话也可对贞德造成不小的伤害，在最高难度时不要放过这样的机会，同时妖刀PKP的平民打法在最高难度用来对付贞德还是比较合适的。

四元德 勇气

FORTITUDO

类型	体力	金钱
第1章时	30000	0
第2章时	30000	0
第4章时	150000	10000

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
回想・冲咬	100	可	可
教会・头撞	500	不可	可
步行中攻击	500	可	可
小跳攻击	500	可	可
小跳头撞	500	不可	可
地面头撞	500	不可	可
踏击	50	不可	可
双头同时咬	500	可	可
咬住	500～死亡	可	可
下方爆发	100	不可	可
火焰弹	500	可	反射
吐火	500	不可	可
溶岩喷出	100	不可	不可
扫尾攻击	500	不可	可
空中激光	500	不可	可
口中激光	500	不可	可
地面尾巴刺出	500	不可	可
头撞	500	不可	可
火焰突进	500	不可	可
空中踩踏	500	不可	可
突进脚	200	不可	可

“勇气”是四元德BOSS组里头出镜率最高的，一共要与他发生三场战斗。第一战，不必往左边走，这样BOSS就只会吐火焰弹这一招了，原地开枪即可，能弹返的话用不了几个回合，就能用反射的火焰弹把BOSS打退。在教会里的第二战也很简单，而且这里是赚钱的最佳场所。第4章的决战，魔女姐姐会处于每一下都带有头发攻击的觉醒状态。在桥上时回避其攻击，伺机反击把BOSS打晕，之后跳下桥，打几下之后发动QTE，给BOSS一个过肩摔。打下BOSS约一条体力后，他会飞到上空放火，回避几下地下喷出的岩浆，利用飞起的石板接近BOSS，发动连续过肩摔就能把一个头拧下来。之后使用时空沙漏重新回到桥上，在下面打不占优势，重复以上步骤就能把另一个头也掰断。最后一个阶段是在空中打BOSS的本体，他的攻击大开大合，还比较容易躲过，BOSS最后一条



血挨不了几个回合。空血时，BOSS会甩尾巴，此时发动大魔兽召唤就能把这个大家伙给了结了。

简化版勇气

COURAGE

类型	体力	金钱
通常	10000	1000

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
步行中攻击	500	可	可
小跳攻击	500	可	可
小跳头撞	500	不可	可
双头同时咬	500	可	可
火焰弹	500	可	反射
扫尾攻击	500	可	可
吐火	500	可	可
踏击	50	可	可
下方爆发	100	可	可
上空突进	500	可	可
上空着地	500	可	可

简化版勇气在游戏中遇到的场合不多，其实力要比真正的“勇气”差一大截，比如体型小上一圈，体力和招式也少得多。最重要的一点



是他的大部分攻击都可以引发魔女时间，体形较大，又不能防御，让火箭脚可以全弹命中，将其秒杀。就算是在最高难度，1万点体力也经不起几下。

四元德 节制

TEMPERANTIA

类型	体力	金钱
通常	210000	10000

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
手指机关炮	200	不可	反射
平台破坏炮	200	不可	不可
平台破坏拳	500	可	可
蓄力重拳	500	不可	不可
回转平台破坏拳	500	不可	不可
连接点光箭	150	不可	可
连接点冲击波	300	不可	可
口中龙卷蛇	200	不可	不可
眼光弹	150	不可	反射
头上光弹	300	不可	可
回转激光	500	可	可
口中触手	500～死亡	不可	不可



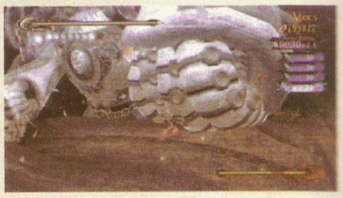
“节制”长得像是个大铁罐，招式也类似于武装机器人。在石板上时，可集中攻击其手指部分，从石板上掉下来也不会受伤。大拳打过来时要及时回避，之后跳向巴士处，可以把巴士扔向BOSS，对他造成少量伤害。打掉BOSS一定体力后，他会出重拳，此时按P+K可以跳上其手臂，把连接点打爆后就能召唤魔人拆掉他的一只手。剩一只手时，BOSS的眼睛会发射子弹，不是太难回避。重复以上打法，可拆掉BOSS的另一只手。接下来的这个阶段，要把“节制”身上的连接点全部打掉，他的脑袋才会露出来。头部的攻击方式虽多，但只要回避得当，还是可以一一化解。不追求无伤的话，可以故意让BOSS的触手咬住，挣脱后BOSS有很长时间的硬直。当“节制”处于空血状态时，就可以召唤大魔兽把他的脑袋揍扁。

简化版节制

TEMPERANCE

类型	体力	金钱
第10章时	20000	1000
第15章时	100000	1500

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
手指机关炮	300	不可	反射
带电重拳	750	可	可
射线	600	不可	可
眼光弹	300	不可	可
炮台战・导弹攻击	200	不可	可
炮台战・特殊射线	1000	不可	可
炮台破坏拳	500	不可	不可



简化版节制从数据来看，显然要比简化版勇气强不少，体力较多，与正牌“节制”相比，相同招式的攻击力也比较大。但这只是表面现象，简化版节制的攻击动作大开大合，很容易回避，而且破绽很大。在第10章遇到他时，没打上几下他就晕了，多出的那点体力，一个火箭脚过去就削完了。第15章的炮台战属于特殊战斗，只要用加农炮连续攻击其头部即可，有攻击过来时，就跳下炮台回避一下，只要有耐心，无伤将其击败也不是问题。

四元德 正义

JUSTITIA

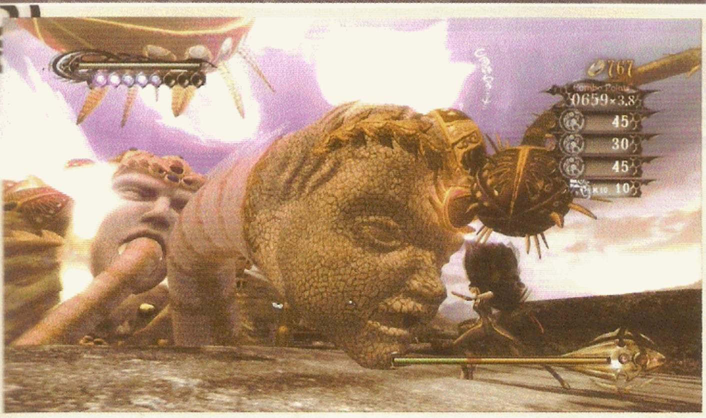
类型	体力	金钱
通常	108000	20000

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
头部突进	400	可	可
头部敲打	400	不可	可
触手敲打	400	不可	可
触手回转	300	不可	可
触手连击	300×3	不可	可
直线触手攻击	300	不可	可
触手夹击	500	不可	可
落下弹	300	不可	可
舌头上移动时的旋转刀刃	300	不可	可
舌头上移动时的触手阻拦	300	不可	可
打舌根弱点时的触手夹击	300	不可	可
平台破坏攻击（注）	200+500	不可	可
种子飞出	200	不可	可
触手咬	300	不可	可
撒酸液	300	不可	可
粘液放出	0	不可	可
扔巨石	0	不可	不可

注：最后6招简化版正义不具备

“正义”是个长着多个头，口吐长舌的巨大BOSS，舌尖上是婴儿脸和食人花。婴儿脸是我们主攻的对象，发动守护蝶，拼招发动火箭脚，可重创BOSS。打下BOSS一定的体力后，BOSS会扔巨石过来，发动QTE把它打回去，脸就晕了，此时跳上长舌，变成豹子往前跑，有干扰时连点两下回避即可。在舌根部会有弱点出现，基本上一个PKP打过去，弱点的体力就没了，魔女自动发动手刀将舌头切下。在平台上落下时，会有躲避食人花的QTE，连按P+K就行了，但是出现这种情况，魔力会清零，因此，玩家每切

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结



下一个舌头，就要往右跳几个平台，以免 BOSS 破坏平台，让魔女掉下去。反复这样的步骤三次，BOSS 就处于空血状态了，待他撞过来时发动大魔兽召唤，就能将“正义”送入地狱。

简化版正义

JUSTICE

类型	体力	金钱
通常	12000	1500

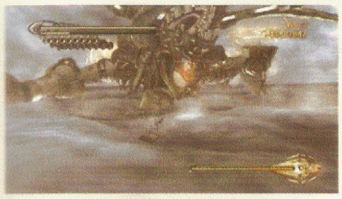
简化版正义只会在第 15 章出现一次，流程就和打掉四元德“正义”的一个头差不多，其招式、攻击力、特性都相同，因此没什么好说的。这个简化版 BOSS 的连续敲击也会产生地震效果，站在地面的话魔女会出现硬直，招式也会中断，这一点要重点注意一下。

四元德 知惠

SAPIENTIA

类型	体力	金钱
通常	100000	25000

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
踩踏	300	不可	可
撕咬	500	可	可
冲咬	400	不可	可
双手敲击	500	不可	可
近距离拍击	300	不可	可
远距离拍击	400	不可	可
跳起重压	200	不可	可
脚部火焰弹	100	可	反射
导弹	300	可	不可
水雷	300	不可	可
小型导弹	100	可	反射
尾巴攻击	100	不可	可
潜水后冲咬	500	不可	可
潜水后大跳跃	400	不可	可
漩涡 · 远距离激光	100	可	可
漩涡 · 近距离激光	200	可	可
漩涡 · 近距离敲击	300	不可	可
漩涡 · 火焰弹	500	可	反射



这是个蜥蜴加鲨鱼的结合体，而战场是在大海上，是设计非常有新意的一场 BOSS 战。魔女踏着飞机残骸玩冲浪，由于不能变成豹子，移动速度会受一些影响。第一阶段要打 BOSS 的四只脚，脚的弱点在高处，用 PKP 就能打到。BOSS 经常会钻到水里，好在他出水时有明显的先兆，比较容易回避，潜水后的大跳跃可向正前方移动，不仅能回避，还可以快速接近 BOSS。打伤 BOSS 的四条腿后可发动大魔兽召唤，还要以 QTE 的方式把 BOSS 牵引到蜘蛛魔兽那边，BOSS 要挣脱时就立即输入 P+K 的 QTE，就能让他乖乖就范。第二阶段要打头部，注意回避其拍击和撕咬，第二次召唤大蜘蛛时的操作与之前相同。最后一个阶段是在漩涡中，移动、回避都尽量往前，接近 BOSS 后才能打击其头部弱点，尽量以效率最高的方式攻击，以免来来回回浪费时间。

简化版知惠

PRUDENCE

类型	体力	金钱
通常	10000	2000

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
近距离敲击	300	可	可
撕咬	500	可	可

简化版知惠只会出现在第 15 章的最后，是相当容易对付的一种敌人。不仅体力少，攻击方式也很单调，只要有机会发动一次火箭脚，就能把他消灭。注意干掉简化版知惠后，身后会有熊熊大火扑过来，要变成豹子快速奔跑跳跃，才能脱离险境。



流明贤者

FATHER BALDER

类型	体力	金钱
通常	24000	30000

与“孔雀装”流明贤者的战斗观赏性十足，但难度不大。BOSS 不会着地，经常时远时近地移动，回避其远程和大部分近身攻击后，都无法发动魔女时间，只有连斩的最后一下才可以发动，所以一定要把握机会。如果用守护碟外加火箭脚的话，这一战的难度会低不少。神父一会儿扔大楼，一会儿放卫星，气势很强，不过都可以用 QTE 化解，并对 BOSS 造成伤害。前两个阶段把他的体力打空，依然可以发动大魔兽召唤，不过大魔兽反被他干掉了。第三轮把他的体力打空后，魔女会发射一颗口红子弹，玩家要控制子弹的移动，尽量避开玻璃碎片，只要命中 BOSS 的眉心就能把他打倒，没打中会算死一次。

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
横斩	200	不可	可
纵斩	200	不可	可
剑连技 A	100+100+300	可（注）	可
挑空攻击	0	不可	可
空中 3 连击	100+100+200	不可	可
回旋斩	100	不可	可
突进	200	不可	可
火柱	100	不可	可
激光	200	不可	可
火球连击	100	不可	可
捕缚弹	0	不可	可
卫星激光	500	不可	可
剑连技 B	100+100+100	可（注）	可
陨石散弹	200	不可	可
巨大陨石	500	不可	可
投掷大楼	500	不可	不可
卫星坠落	500	不可	不可

注：剑连技的最后一击才可以发动魔女时间



女神朱贝蕾斯

JUBILEUS

类型	体力	金钱
通常	110000	100000

最终 BOSS 身形巨大，第一阶段她会交替使用火、冰、雷三种属性的攻击，此时可以攻击 BOSS 的辫子削减一点体力，把干扰型的杂兵打晕也可以发动 QTE 攻击辫子。最佳的攻击时机是回避 BOSS 的三连拳第三下，会出现魔女时间，一个火箭筒百裂脚过去，就能打下 BOSS 大半条体力。最高难度时最好能够掌握分段火箭脚的输入方法，在前两拳输入 PPPP，第三拳回避后出火箭脚。第二阶段女神会把场地分别变成熔岩、冻土、龙卷三种状态，火环境和冰环境中，脚上改装溜冰鞋，这样就可以在火上和冰上跑动而不受伤。找到辫子的位置并破坏掉就能把 BOSS 放倒，然后就是火箭脚伺候。龙卷环境要找准 BOSS 辫子的位置再跳跃过去，胡乱跳跃只会浪费时间。最终形态和第一形态差不多，多了黑洞和旋涡两种攻击方式。三个旋涡用二段跳后变乌鸦来躲避，黑洞则变成豹子往反方向跑就行了。攻击时机还是在 BOSS 三连拳最后一下时出火箭脚。把 BOSS 打剩最后半条体力就能发动 QTE，用头发铺路，变成豹子往上跑，期间也要注意回避 BOSS 的攻击，把女神绑起来之后，那就想怎么打就怎么打了。召唤出无比巨大的女魔神，一击将 BOSS 打向太阳。之后要控制 BOSS 飞向太阳，注意不要撞上其他行星，要不然就算死一次。

攻击方式	伤害	魔女时间	弹返
拳连击前两发	300	不可	可
拳连击第三发	500	可	可
头发火焰弹	500	可	反射
头发冻结弹	500+ 冻结	可	反射
头发雷击弹	100	不可	可
降落火焰弹	200	不可	可
降落冰块弹	200	不可	可
降落激光	100	不可	可
熔岩 · 火鸟	100	不可	可
熔岩 · 火柱	100	不可	可
熔岩 · 炎龙	200	不可	可
冻土 · 碎冰	100× 多段	不可	可
冻土 · 冰柱突刺	100+ 冻结	不可	不可
冻土 · 巨大冰块	200+ 压扁	可	可
龙卷 · 雷击	500	可	可
龙卷 · 光箭	150	不可	可
最终 · 漩涡	100+ 变成小孩	不可	不可
最终 · 黑洞	即死	不可	不可
发道 · 敲打	500	不可	不可
发道 · 重击	500	不可	可



完全地图攻略

PROLOGUE 序章

VERSE 总数

Very Easy/Easy/Normal/Hard/ ∞ Climax = 2

收集要素

安东尼奥的手记 ×0　魔女之棺 ×0

魔女的血泪

Normal×0　Hard×0　∞ Climax×0

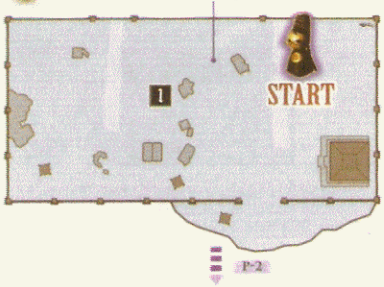
重要道具

唱片（无） 心脏碎片 ×0 魔力碎片 ×0

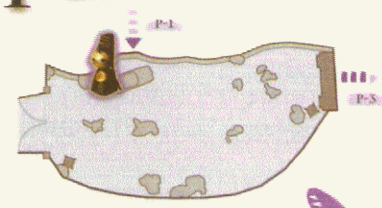
地图标记说明

标记	说明	标记	说明
1-3	地图编号		魔女之棺
1	攻略编号		安东尼奥的手记
START	本章起点		魔女的血泪(Normal 出现)
GOAL	本章终点		魔女的血泪（Hard 出现）
Shop	商店入口		魔女的血泪（∞ Climax 出现）
3	隐藏任务	①	攻略要点

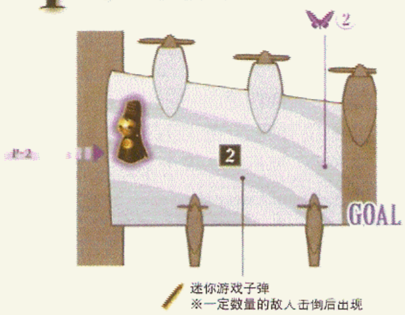
P-1 墓地



P-2 墓地



P-3 軍用機翼上



START					
1	VE/E	VERSE 1	N/H/∞	VERSE 1	结界战斗
	操作说明，在墓场与天使进行战斗				
2	VE/E	VERSE 2	N/H/∞	VERSE 2	结界战斗
	积蓄魔力槽，发动三次拷问技后过关				
GOAL					

POINT ①

一周目时本章没有体力限制，但使用的是普通手枪，不能召唤“蝴蝶夫人”的巨大手脚进行攻击，也不能用拷问技。费话 N 多的恩佐被抓走后，由场地的缺口跳下，之后全灭敌人便可完成这一战。

POINT ②

在军用机上的战斗会长时间处于魔女时间状态，敌人数量无限。此战的目的是在限定时间内发动三次“拷问技”，可用挑衅加魔力，P 连按之类的招式攻击敌人加魔力的速度也还可以，但被敌人打中会减少魔力而浪费时间。

CHAPTER 1 天使の住む街

VERSE 总数

Very Easy/Easy = 7　Normal/Hard/ ∞ Climax = 8

收集要素

安东尼奥的手记 ×3　魔女之棺 ×2

魔女的血泪

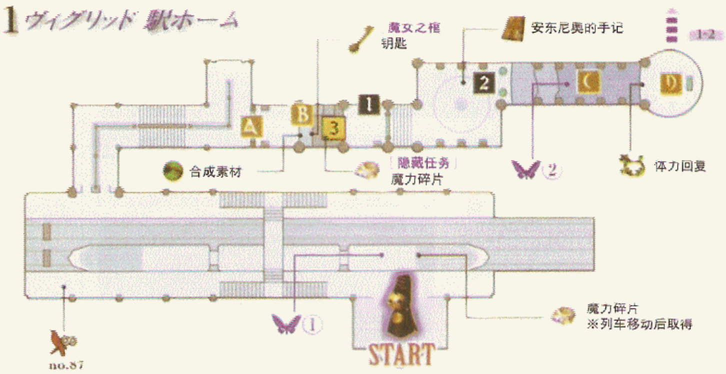
Normal×2　Hard×2　∞ Climax×2

重要道具

唱片（霰弹枪） 心脏碎片 ×3 魔力碎片 ×2

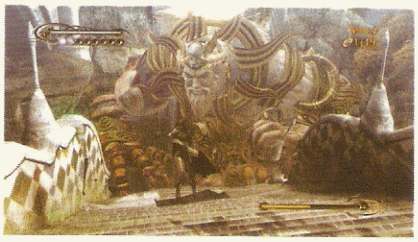
START					
A	攻击石碑，破坏后便可继续前进				
B	打破魔女之棺，会出现巨大的钥匙				
1	VE/E	VERSE 1	N/H/∞	VERSE 1	自由战斗
	把钥匙捡起来后发生战斗，用钥匙开门便可前进				
2	VE/E	VERSE 2	N/H/∞	VERSE 2	结界战斗
	调查破碎的魔女像之后发生战斗				
C	利用还原的魔女与贤者像发动魔女时间，由水面通过				
D	打碎石碑，它会变成一个升降机				
3	VE/E	—	N/H/∞	VERSE 3	隐藏任务
	先不要上升降台，返回刚才拿钥匙的地方会出现传送点				
4	VE/E	VERSE 3	N/H/∞	VERSE 4	结界战斗
	在喷水广场与天使发生战斗				

1-1 ヴィグリッド 駅ホーム



1-2 ヴィグリッド 駅舎前





POINT ①

在车站将椅子全部破坏掉，之后火车会启动，跳到火车顶上开入隧道，可以得到 1 万块钱，而且在轨道上还能取得一块魔力碎片。

POINT ②

第 2 战结束后，神像还原。使用神像，就要在 10 秒内按射击键引发雷击，之后回避发动魔女时间，就可以在水上行走了。

1-3 巡礼の道



5	VE/E	VERSE 4	N/H/∞	VERSE 5	自由战斗
	完成第 4 战后前往升降台处，会引发战斗				
6	VE/E	VERSE 5	N/H/∞	VERSE 6	自由战斗
	出现两个天使，破坏石碑后便可继续前进				
7	VE/E	VERSE 6	N/H/∞	VERSE 7	结界战斗
	在回想中与四元德“勇气”战斗				
8	VE/E	VERSE 7	N/H/∞	VERSE 8	结界战斗
	在桥上与 BELOVED（斧男）战斗，胜利后过关				

GOAL

POINT ③

地面上红色的魔法阵是前往罗丹大叔的商店的传送点，店内可以购入各种装备品、道具和技能。如果之前利用 POINT 1 的方法赚了一万，可以先购买空中回避技能。

POINT ④

和第 5 战一样，在小屋子里出现的两个天使杂兵其实是可以不打的，但这些自由战斗如果不打，那么对过卡评价会有负面影响。不追求评价的话可以避开一些战斗，保存实力。

POINT ⑤

VERSE 4（EASY 以下时为 VERSE 3）完成后可以获得一张“天使歌声”的唱片，在第一章最后一战前进入商店，可以在罗丹处获得新武器霰弹枪，在与斧男的战斗中就可以派上用场。从第三章开始，唱片会以碎片形式出现，只有集齐碎片，才能够换取武器。

CHAPTER 2

奇缘の街 ヴィグリッド

VERSE 总数

Very Easy/Easy = 7　Normal/Hard/∞ Climax = 10

收集要素

安东尼奥的手记 ×4　魔女之棺 ×4

魔女的血泪

Normal×2　Hard×2　∞ Climax×2

重要道具

唱片（妖刀）　心脏碎片 ×4　魔力碎片 ×3

2-1 魔女の修練場



2-2 ヴィグリッド 市街地

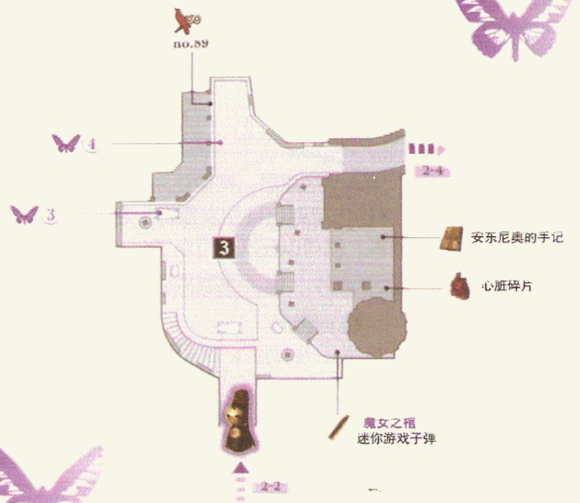


POINT ①

在夜空有满月出现的场所，便可发动“魔女漫步”，可在壁面上自由移动，无视重力。“魔女漫步”的操作与在地面上是相同的，游戏中有月光的场景基本上都是固定的，平时无法飞檐走壁。



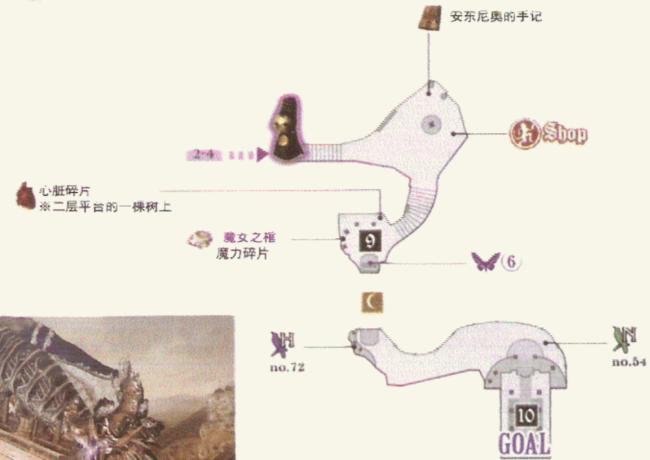
2-3 ヴィグリッド 市街地



2-4 ヴィグリッド 市街地



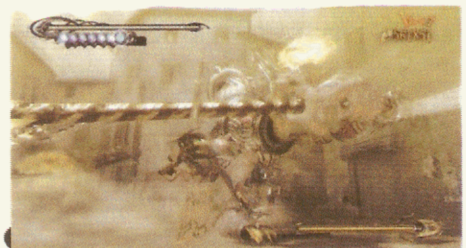
2-5 ヴィグリッド 市街地

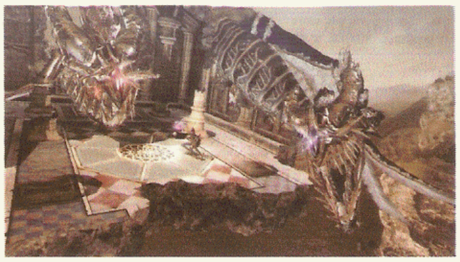


START

1	VE/E	VERSE 1	N/H/∞	VERSE 1	结界战斗
	与贞德的第一次战斗				
2	VE/E	VERSE 2	N/H/∞	VERSE 2	自由战斗
	习得“魔女漫步”能力，在墙面上移动并引发战斗				
A	利用魔女与贤者像发动魔女时间，打破石碑后便可进入下一区域				
3	VE/E	VERSE 3	N/H/∞	VERSE 3	结界战斗
	在广场发生强制战斗，全灭敌人即可				
B	穿过小巷，背后突然会冲出失控的列车，跳跃回避，还能拿到相关奖杯				
4	VE/E	VERSE 4	N/H/∞	VERSE 4	结界战斗
	干掉从着火的列车里跳出的几个 ENCHANT（轮子天使）				
5	VE/E	—	N/H/∞	VERSE 5	隐藏任务
	完成第 4 战后往回走，在发车点内出现传送点				
6	VE/E	—	N/H/∞	VERSE 6	隐藏任务
	蹬墙加二段跳到达上方平台，可发现传送点				
7	VE/E	VERSE 5	N/H/∞	VERSE 7	结界战斗
	在第 3 战中逃走的斧男会再召唤出一个同类来				
8	VE/E	—	N/H/∞	VERSE 8	隐藏任务
	完成第 7 战后退回街的入口处，会出现传送点				
9	VE/E	VERSE 6	N/H/∞	VERSE 9	结界战斗
	在石碑附近发生战斗				
C	第 9 战后魔女与贤者像复原，利用神像发动魔女时间，打碎石碑会变成桥，这样就能到达对岸				
10	VE/E	VERSE 7	N/H/∞	VERSE 10	结界战斗
	进入教堂，与四元德“勇气”发生战斗				

GOAL





POINT ②

通道尽头的石碑在破坏后的一瞬间会复原，在启动魔女与贤者像之后有 10 秒发动雷击，不要直接发动，而是利用这段时间走近石碑，再回避雷击发动魔女时间，发动太早会来不及打破石碑。今后遇到类似的情况也请注意这一点。

POINT ③

街角停着的汽车可以用魔人的大手举起，再扔出去，汽车的攻击范围和攻击力都还可以，敌人站位集中的话可以一次命中多个敌人，命中时的得分也很高，对实现高评价有一定的帮助。

POINT ④

广场上的战斗除了大量的天使杂兵，还会有一个斧男一同出现，他的攻击对其他敌人也有杀伤力，诱导天使之间自相残杀算是一种战术，但对得分评价会不利，因此最好集中攻击斧男，他的体力还剩少许时就会逃走。

POINT ⑤

失控列车处的战斗过后，返回原本无法进入的发车点，就会出现隐藏任务的入口，有不少的隐藏任务都需要在某场战斗之后返回原先经过的地点才会出现，请特别留意一下地图上隐藏任务的位置以及出现的顺序。在 Easy 以下难度时，不会有隐藏任务出现，取而代之的是一些道具。

POINT ⑥

破坏石碑，石碑就会变成桥，经过桥才能达到本章终点的教堂处。除了利用魔女与贤者像发动魔女时间从桥上通过之外，在后面的章节中取得豹子的变身能力之后，再打这一章时，这里就可以直接跳过去了，可以节省一些时间。



CHAPTER 3

燃える大地

VERSE 总数

Very Easy/Easy = 8　　Normal/Hard/∞ Climax = 12

收集要素

安东尼奥的手记 ×3　魔女之棺 ×6

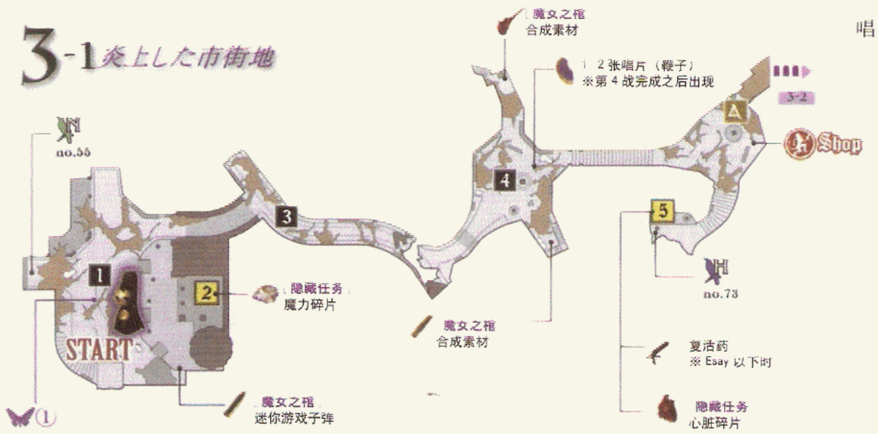
魔女的血泪

Normal×2　Hard×2　∞ Climax×2

重要道具

唱片（鞭子）　心脏碎片 ×5　魔力碎片 ×3

3-1 炎上した市街地



POINT ①

第一次打到第三章时，会觉得难度突然上升，不但地上有火，敌人身上也冒火，近战接触型的攻击打不动敌人，还会被烧到，损失一些体力。要想不受火焰影响，可在魔女时间里攻击，离远一点用头发攻击也有效，炎爪和溜冰鞋入手后，便可以让敌人身上的火焰和地面的熔岩无效化。



3-2 炎上した市街地



3-3 地下洞窟



START

No.	VE/E		N/H/∞		类型
1	VE/E	VERSE 1	N/H/∞	VERSE 1	结界战斗
	在冒着熔岩的广场与天使进行战斗				
2	VE/E	–	N/H/∞	VERSE 2	隐藏任务
	打破广场二楼平台上的一个小垃圾箱后出现传送点				
3	VE/E	VERSE 2	N/H/∞	VERSE 3	自由战斗
	后方有岩浆涌来，及时跑出小巷就算完成				
4	VE/E	VERSE 3	N/H/∞	VERSE 4	结界战斗
	在街角的小广场与 FAIRNESS（火兽）发生战斗				
5	VE/E	–	N/H/∞	VERSE 5	隐藏任务
	可变长桥的石碑位置，跳上二楼平台可发现传送点				

A　利用魔女与贤者像发动魔女时间，看准时机由岩浆喷出的间隙通过大门

No.	VE/E		N/H/∞		类型
6	VE/E	VERSE 4	N/H/∞	VERSE 6	自由战斗
	在壁面上行走，从岩浆涌入的街道中脱离				

B　塔倒塌时会出现按键提示，按射击键完成 QTE 才能够安全脱离

No.	VE/E		N/H/∞		类型
7	VE/E	VERSE 5	N/H/∞	VERSE 7	结界战斗
	在下一个广场与两只火兽发生战斗				

C　根据按键提示连按射击键，突破溶岩的包围后场景转入洞窟中

No.	VE/E		N/H/∞		类型
8	VE/E	VERSE 6	N/H/∞	VERSE 8	自由战斗
	在地下洞窟中有喷出的溶岩，还有天使突然出现				

D　接近大桥时，上方的钟乳石落下，将大桥破坏，暂时无法通过

No.	VE/E		N/H/∞		类型
9	VE/E	VERSE 7	N/H/∞	VERSE 9	结界战斗
	在大桥破坏后来到天国门处发生战斗				

E　由天国门进入光之乐园，利用魔女与贤者像发动魔女时间，由喷泉向上移动

No.	VE/E		N/H/∞		类型
10	VE/E	–	N/H/∞	VERSE 10	隐藏任务
	光之乐园起点右侧的小岛上可以发现传送点				

F　拉动把手之后取得时空沙漏，然后原路返回地下洞窟，利用时空沙漏的力量将大桥复原

No.	VE/E		N/H/∞		类型
11	VE/E	–	N/H/∞	VERSE 11	隐藏任务
	取得时空沙漏后返回，重回岩洞后发现传送点				
12	VE/E	VERSE 8	N/H/∞	VERSE 12	自由战斗
	用沙漏把大桥复原后上桥，会出现一批天使				

G　桥最后倒塌时，请根据提示按跳跃键，这样就能跳到下方安全地带

H　在纵向的洞穴处利用魔女漫步向上走，终于回到了地面

I　进入斗技场之后本章结束

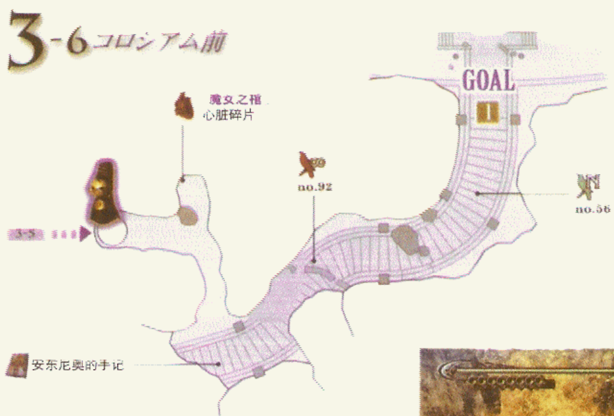
GOAL

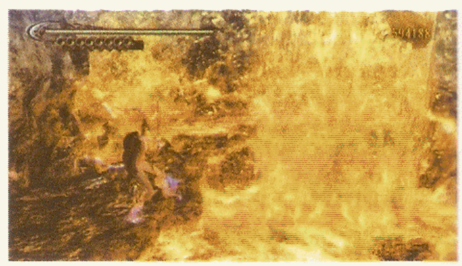












POINT ②

使用魔女漫步之后，可以在左右两边的墙面上移动，移动时注意突然喷出的岩浆。最后在钟楼附近，背后的岩浆会快速涌过来，在钟楼顶部稍等一会儿，出现提示后完成QTE使可从险境中脱出。

POINT ③

两个兽系敌人同时登场，对付起来有一定的难度。最好让两个敌人同时出现在视线当中，这样更容易看清其攻击动作的先兆。警惕敌人的吼叫会造成我方的硬直，回避时要果断。

POINT ④

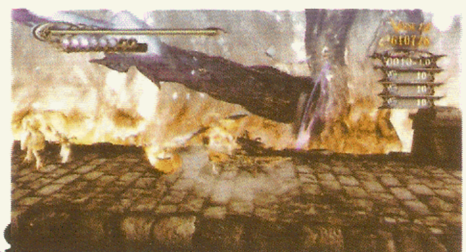
天国门是一种特殊的装置，最初看到时只是一个圆形的石镜，在到达POINT 5所在地点后，大桥会崩坏，返回天国门处会有天使出现，战斗过后天国门的功能会恢复，这样便可进入光之乐园。之后的游戏流程中还会与这种传送门打交道。

POINT ⑤

一般来说，在大桥粉碎后需要进入光之乐园，取得时空沙漏之后返回，使用沙漏令大桥复原后才能通过。其实，在购买了乌鸦的变身能力之后，不进入光之乐园也可以强行通过断桥处，对于追求最速过关的玩家来说，这样可以大大节省过关时间。不过因为喷涌的岩浆会把乌鸦击落，所以用这种方法还要吃上一根无敌棒棒糖，才可保万无一失。

POINT ⑥

进入光之乐园的目的，除了拿必要道具时空沙漏之外，还可以顺道回收不少的道具。特别是大树的背面有狭窄的树根位置，玩家要好好搜查一下。在∞Climax还可以找到一只乌鸦（魔女的血泪）。



POINT ⑦

在光之乐园起点两侧的小岛上，分别有隐藏任务入口和半张唱片。玩家可以顺着浅滩的方向移动，很快就能找到小岛。在浅滩以外的水面上，也可以自由移动。

POINT ⑧

在桥倒下时发动QTE脱离后，要从一条细道前往洞窟的出口处。在上方会有熔岩降下，其落点会有提示，回避难度不大。但要注意，别因为回避而落入周边的熔岩当中。

POINT ⑨

在地下洞窟的最深处，有一个纵向的洞穴，正上方刚好可以看到满月，这样就能使用魔女漫步往上走，回到地面。过程中会有巨石落下，注意回避。此处至本章结束已经没有战斗了，少量损伤不会产生太大的影响。

CHAPTER 4

四元德「勇气」

VERSE 总数

Very Easy/Easy/Normal/Hard/ ∞ Climax = 1

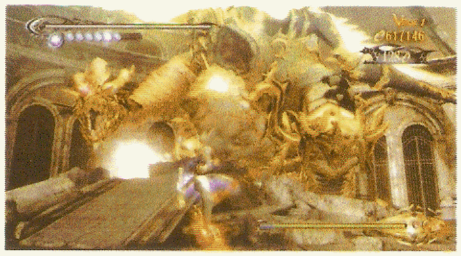
收集要素		魔女的血泪
安东尼奥的手记 ×0	魔女之棺 ×0	Normal×0 Hard×0 ∞ Climax×0

重要道具

唱片（无） 心脏碎片 ×0 魔力碎片 ×0

4-1 コロシアム





	VE/E		N/H/∞		
START					
1	VE/E	VERSE 1	N/H/∞	VERSE 1	结界战斗
	与四元德“勇气”的决战（详见敌方资料）				
GOAL					

CHAPTER 5

失われた圣地

VERSE 总数

Very Easy/Easy = 11　Normal/Hard/ ∞ Climax = 14

收集要素		魔女的血泪
安东尼奥的手记 ×5	魔女之棺 ×4	Normal×2 Hard×2 ∞ Climax×2

重要道具

唱片（炎爪/雷爪） 心脏碎片 ×4 魔力碎片 ×2

5-1 魔女と賢者の谷





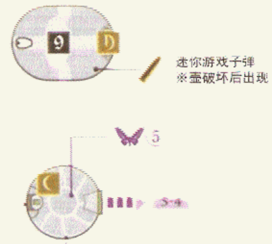
5-2 魔女と賢者の谷



No.	VE/E		N/H/∞		类型
START					
1	VE/E	VERSE 1	N/H/∞	VERSE 1	自由战斗
	前进时地面会塌陷，同时会有天使袭击				
2	VE/E	VERSE 2	N/H/∞	VERSE 2	结界战斗
	在修炼场附近与 GRACE 和 GLORY（火雷双爪）战斗				
3	VE/E	—	N/H/∞	VERSE 3	隐藏任务
	完成第 2 战后退回到本章起点位置				
4	VE/E	VERSE 3	N/H/∞	VERSE 4	结界战斗
	与路卡相遇发生剧情后，与天使发生战斗				
A	使用大动机之后，白昼变成了月夜，跳入附近圆环的中央可到达远处的平台				
5	VE/E	VERSE 4	N/H/∞	VERSE 5	结界战斗
	空中移动到达广场后，与敌人发生战斗				
B	从高处垂直落下，利用冲力踩中压感机关，这样大门就会打开				
6	VE/E	VERSE 5	N/H/∞	VERSE 6	结界战斗
	由螺旋阶梯向上，新敌人 ARDOR（骑士）出现				
7	VE/E	VERSE 6	N/H/∞	VERSE 7	自由战斗
	用魔女漫步向上移动，会出现一群 HARMONY（飞鱼）				
8	VE/E	—	N/H/∞	VERSE 8	隐藏任务
	完成第 7 战后不要往前，回到塔的入口处即可				
C	到达塔的最高处，拉动把手，会出现一个缺口，便可跳入上方的阁楼中				
9	VE/E	VERSE 7	N/H/∞	VERSE 9	结界战斗
	调查破损的魔女像，敌人出现				
D	魔女与贤者像复原后，避雷发动魔女时间，把下层的石碑打破便可前进				
10	VE/E	—	N/H/∞	VERSE 10	隐藏任务
	出塔后往下方移动至蛇桥尾部发现传送点				
11	VE/E	VERSE 8	N/H/∞	VERSE 11	结界战斗
	延蛇桥走到顶，与 INSPIRED（蛇天使）发生战斗				
E	进入塔后，利用 2 段跳在崩坏的螺旋阶梯上移动，直至到达最上方				
12	VE/E	VERSE 9	N/H/∞	VERSE 12	自由战斗
	再次遇到蛇天使，破坏铁栅栏后便可前进				

5-3 ヨルムンガンドの杖





13	VE/E	VERSE 10	N/H/∞	VERSE 13	自由战斗
	完成第 12 战后，回到第一次遇到蛇天使的地方				

F 四元德"节制"破坏平台之后，要在限定时间内向前移动，看到提示就跳跃

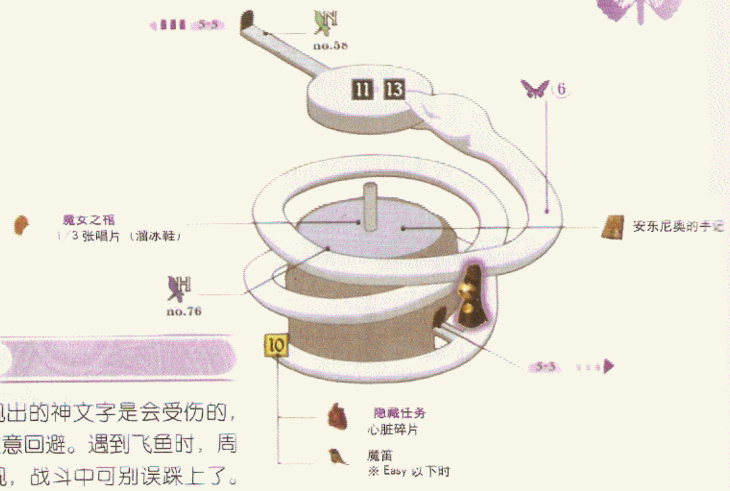
G 最后需要输入↑+跳跃键，完成 QTE 后到达贞德所在的平台上

14	VE/E	VERSE 11	N/H/∞	VERSE 14	结界战斗
	与第二形态的贞德展开战斗				

H 变身成豹子的能力解放，变身后在限定时间内跳到对面的平台上，本章就结束了。

GOAL

5-4 ヨルムンガンドの杖



POINT ①

在此地点启动天动机，傍晚会瞬间变成黑夜，满月出现，便可使用魔女漫步。由圆环中钻过会改变重力方向而下落（其实是横着飞），途中的敌人用枪击或用脚踏都可以，但打不打是无所谓的。

POINT ②

在台阶上移动时，会有蛇形龙卷风在阶梯上徘徊。碰动龙卷风会受伤，使用跳跃是最简单的回避方法，当然也要控制好着地点。利用空中开枪，或是变身成乌鸦，都可以对着地时机进行调节。

POINT ③

塔入口处的大门紧闭，门前有一个发红光的机关，此机关平常踩上去没什么反应，必须从较高位置落下有足够的冲击力才会开启。玩家可跳上大门肩部的小平台，再用二段跳跳起，对准机关直落下去。没有踩中的话，就再试几次。

POINT ④

如果碰到墙上浮现出的神文字是会受伤的，上方落下的石块也要注意回避。遇到飞鱼时，周围还是会有神文字出现，战斗中可别误踩上了。从高塔破损的地方掉出去是即死的，千万要小心。

POINT ⑤

在塔顶开动机关后进入阁楼，调查神像后发生战斗。胜利后石像还原，注意利用好 10 秒时间，在接近下层的石碑后再引发落雷，太早发动魔女时间会来不及打破石碑。

POINT ⑥

在巨大的蛇形螺旋桥上移动时，要注意风压的影响，从桥上掉下去是即死的！一路上还有蛇形龙卷风袭来，而最危险的还是后半段蛇桥会一段一段地崩坏，在这里不要太急躁，不要随便跳，最后到达平台时再跳过去，这样相对来安全性要高一些。

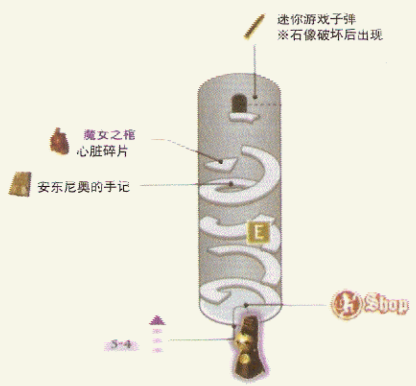
POINT ⑦

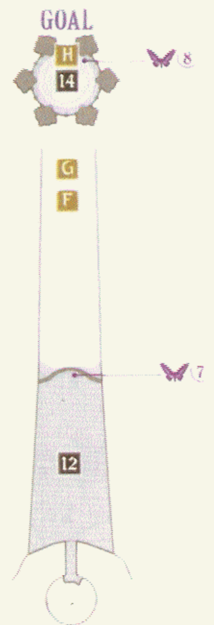
塔的最上部到达后，会第二次遇到蛇天使。一般来说，玩家会选择把它干掉，但其实这个家伙是可以无视的，把铁栅打破再往前跑一段，就能回避这场战斗。初期游戏不追求评价，或是玩快速通关时，这一点可以利用。

POINT ⑧

与贞德的第二场战斗过后，平台会崩坏，此时贝优妮塔变身成豹子的能力觉醒，该形态的移动速度快，跳跃力惊人，一个二段跳，跳到对面的平台上，便可完成本章。今后利用到豹子的地方还有很多。

5-5 魔女の巨像 最上部





CHAPTER 6 天国门

VERSE 总数

Very Easy/Easy = 8　　Normal/Hard/∞ Climax = 9

收集要素

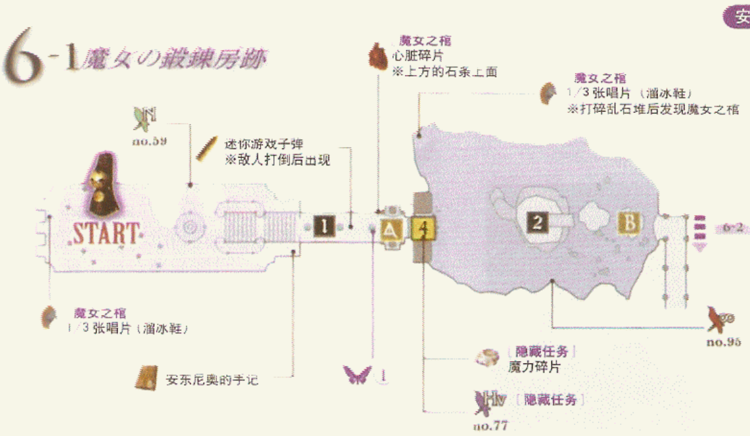
安东尼奥的手记 ×6　魔女之棺 ×4

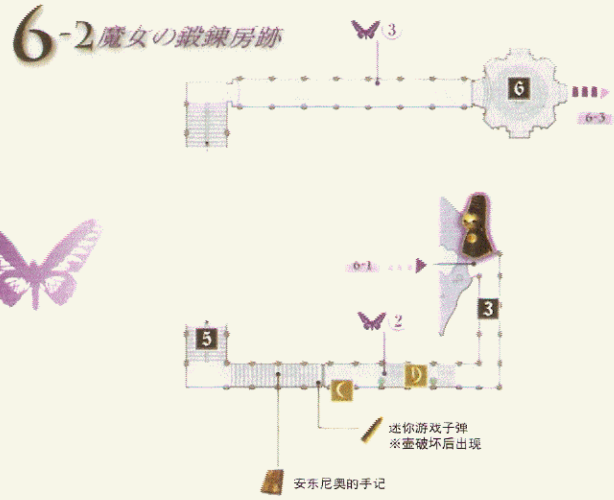
魔女的血泪

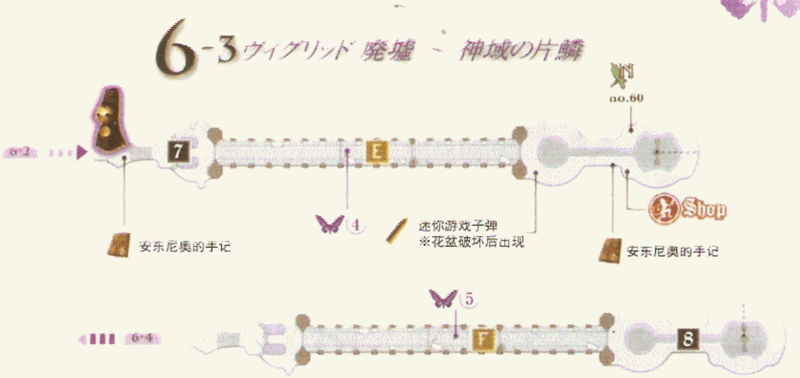
Normal×2　Hard×2　∞ Climax×1

重要道具

唱片（溜冰鞋）　心脏碎片 ×2　魔力碎片 ×1









START

1

VE/E	VERSE 1	N/H/∞	VERSE 1	结界战斗

破坏铁栅栏，前进后遇到敌人

A 完成第1战后变身成豹子，快速踏过三个压感机关，就能从进入大门了

2

VE/E	VERSE 2	N/H/∞	VERSE 2	结界战斗

调查破损的魔女像后，与蛇天使展开战斗

B 利用复原的魔女与贤者像发动魔女时间，把喷泉当小平台向上方移动

3

VE/E	VERSE 3	N/H/∞	VERSE 3	结界战斗

通道中出现敌人，拉动把手后敌方会有增援

C 回避地面突然刺出的铁枪阵，在门前打破岩石，拉动把手

D 完成第3战之后，地面上会出现三个压感机关，变成豹子快速跑过开门

4

VE/E	—	N/H/∞	VERSE 4	隐藏任务

第3战结束后，回到水池的入口处会出现传送点

5

VE/E	VERSE 4	N/H/∞	VERSE 5	结界战斗

台阶和桥上的连战，最后变成豹子跳过断桥

6

VE/E	VERSE 5	N/H/∞	VERSE 6	结界战斗

保护小女孩瑟蕾莎，把来袭的天使全部击退

7

VE/E	VERSE 6	N/H/∞	VERSE 7	结界战斗

用街灯消灭攻击瑟蕾莎的灵体天使

E 用垃圾箱、汽车、铁杆阻止灵体状态的斧男前进，直到瑟蕾塞跑出长廊

8

VE/E	VERSE 7	N/H/∞	VERSE 8	结界战斗

进入天国门之后，与巨大的斧男发生战斗

F 假贝优妮塔抓走了瑟蕾莎，需要在一定时间内追上她，要不然就会 GAME OVER

9

VE/E	VERSE 8	N/H/∞	VERSE 9	结界战斗

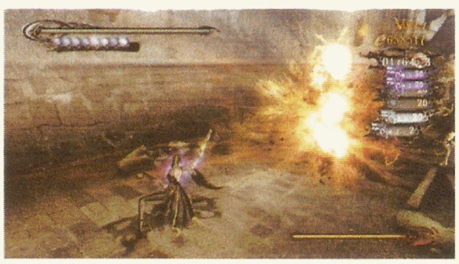
在圆形的房间内与假贝优妮塔和“喜悦”连续战斗

G 从天国门返回人间界，与路卡和瑟蕾莎在桥上相遇，剧情过后本章结束

GOAL

POINT ①

第1战的敌人全灭之后，会出现三个发红光的压感机关，一定要在短时间内依次踩过三个机关，大门才会打开一会儿。只有变身成豹子之后，才有足够的速度完成踩机关和冲入大门的一系列动作。进门之后就不能返回了，魔女之柜中的唱片碎片、Normal 难度的乌鸦都别忘了取得。



POINT ②

在这个通道中，地下会有无数的铁枪刺出，要在这个陷阱中安全通过，一定要注意枪刺出的规律，配合其节奏移动。枪只有枪尖有攻击判定，枪身没有威胁。也可以变豹子一口气跳过去，但这样有点儿赌运气。拉动把手，铁枪机关就会停止运作，全灭敌人后还是会出现三个压感机关，依然是变豹子通过。

POINT ③

在桥上走到一半的时候，桥会塌掉，桥的下方是有毒的沼泽，掉下去的话马上就会 GAME OVER。用平常的跳跃是跳不过去的，只有变身成豹子之后，才能用长距离的二段跳到达对面。

POINT ④

在长廊中，会突然出现巨大的斧男，他会从后面追赶瑟蕾莎。天使在人间界处于灵体状态，所有的直接攻击都对他无效。因此，只能利用长廊中的垃圾箱、大铁杆子来攻击斧男，暂时阻止他的前进。趁着间隙，还要把拦路的铁栅栏清除掉。贝优妮塔和瑟蕾莎逃出长廊后，斧男会被卡在长廊的出口处。



POINT ⑤

干掉对瑟蕾莎一见钟情的巨大斧男后，瑟蕾莎落到了假魔女的手中。此时需要变成豹子一边躲避激光束一边追赶，场景其实就是刚才的长廊反着走，多利用跳跃进行闪避，如果追不上的话，会强制 GAME OVER。

POINT ⑥

追上假魔女之后，会与她展开一对一的较量，其招式与贝优妮塔基本相同，相比较危险的对手，但总体能力不算太强。打败假魔女后，她会显出真身，也就是女性天使"喜悦"，她的招式和贝优妮塔非常接近，而且还有独特的激光束以及分身技能。在其分身间隙可以猛攻，一口气将分身打倒。

CHAPTER 7

四元德「节制」

VERSE 总数

Very Easy/Easy/Normal/Hard/ ∞ Climax = 1

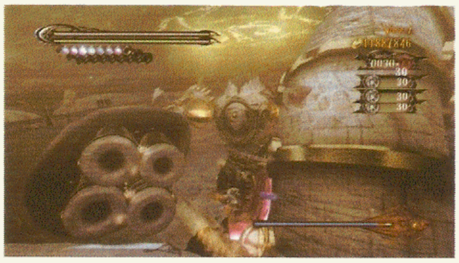
收集要素		魔女的血泪
安东尼奥的手记 ×0	魔女之棺 ×0	Normal×0 Hard×0 ∞ Climax×0

重要道具

唱片（无） 心脏碎片 ×0 魔力碎片 ×0

7-1 ヴィグリッド 空港





START					
1	VE/E	VERSE 1	N/H/∞	VERSE 1	结界战斗
	与四元德"节制"的决战（详见敌方资料）				
GOAL					

CHAPTER 8 ルート 666

VERSE 总数

Very Easy/Easy/Normal/Hard/ ∞ Climax = 5

收集要素		魔女的血泪
安东尼奥的手记 ×0	魔女之棺 ×0	Normal×0 Hard×0 ∞ Climax×0

重要道具

唱片（无） 心脏碎片 ×2 魔力碎片 ×0

8-1 幹線ハイウェイ



START

1 VE/E VERSE 1 | N/H/∞ VERSE 1 | 结界战斗
在行驶的车辆上与天使发生战斗

2 VE/E VERSE 2 | N/H/∞ VERSE 2 | 结界战斗
在车水马龙的高速公路中央与天使战斗

A 根据 QTE 按键提示，输入↑＋跳跃键，完成后贝优妮塔会坐上摩托车

3 VE/E VERSE 3 | N/H/∞ VERSE 3 | 自由战斗
魔女驾驶摩托车与天使展开公路追逐战

4 VE/E VERSE 4 | N/H/∞ VERSE 4 | 自由战斗
行驶一定距离之后出现评价画面，VERSE 切换

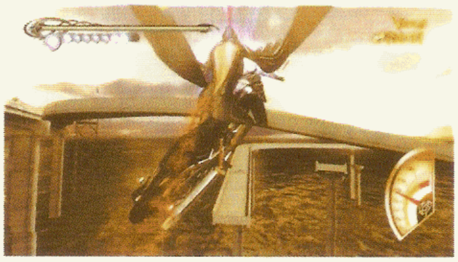
B 根据 QTE 按键提示，输入↑＋跳跃键，完成后会扔掉摩托车跳上大桥

5 VE/E VERSE 5 | N/H/∞ VERSE 5 | 结界战斗
在制定时间内干掉几个小个子斧男

GOAL

POINT ①

第 1 战会在移动的车顶上展开战斗，其中具有远程攻击的敌人比较多，用小心视线之外敌人的飞行道具。贝优妮塔如果从车上跌落到公路上，那么会和落入非即死型的悬崖一样处理，损失一些体力后可重新回到车顶。如果敌人把打下车子则是即死的，具有吹飞效果的招式可以利用。另外，到这里时最好能购买乌鸦的两种变身方式，这样一来，在车顶上移动时就安全多了。



POINT ②

高速公路上是有一些分支的，一种是大桥的钢架，摩托车可以直接冲上去，在第 3 战有两种这样的钢架，第二处由右侧钢架开上去，可以得到一块比较容易遗漏的心脏碎片。另一种是正在建设中的侧道，只在右侧出现，第 4 战的侧道中也能找到一块心脏碎片。注意不要遗漏了。

POINT ③

从右侧钢架开上去，下来时会出现在高速公路左边的逆行道上，逆行是相当危险的！在右边行驶时，撞到别的车辆连体力都不会减少，但是在左侧撞上，无论体力有多少，都会直接 GAME OVER。因此，在下桥后，一定要看清对面车的来势，尽快回到右侧车道上。

CHAPTER 9

神域～时の记忆～

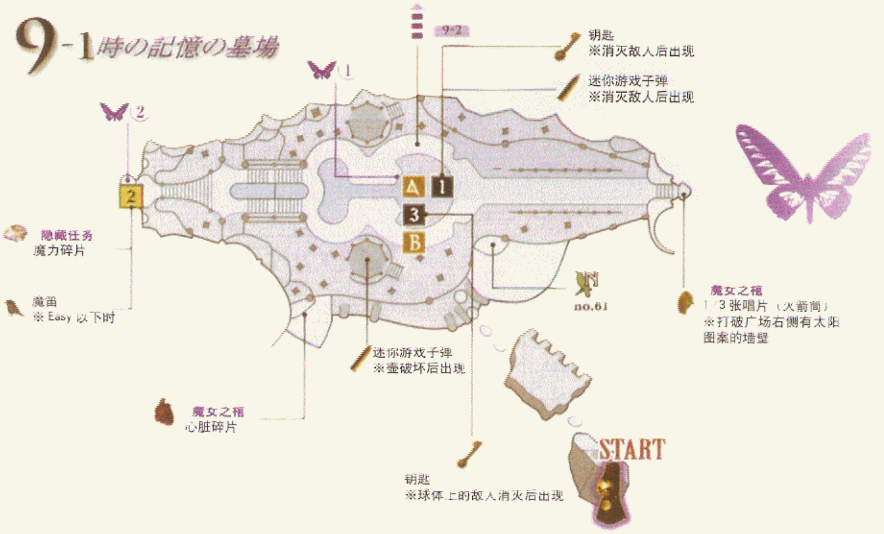
VERSE 总数
Very Easy/Easy = 8　Normal/Hard/∞ Climax = 11

收集要素
安东尼奥的手记 ×0　魔女之棺 ×11

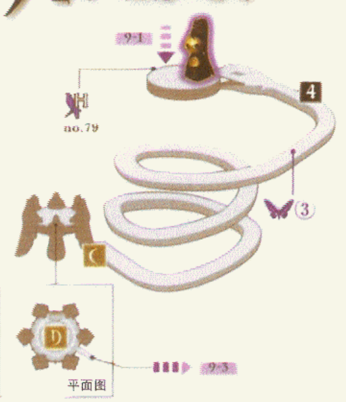
魔女的血泪
Normal×3　Hard×2　∞ Climax×2

重要道具
唱片（火箭筒）　心脏碎片 ×5　魔力碎片 ×2

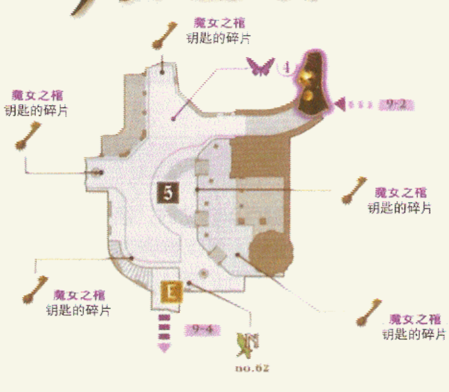
9-1 時の記憶の墓場



9-2 時の記憶の墓場



9-3 時の記憶の墓場



START

1 VE/E VERSE 1 | N/H/∞ VERSE 1 | 结界战斗
在广场中央的女神像附近发生战斗

A 从骑士身上打落钥匙，插入女神像下面的钥匙孔会出现一圈圈的光之桥

2 VE/E – | N/H/∞ VERSE 2 | 隐藏任务
打破广场左侧有太阳图案的墙壁后发现传送点

3 VE/E VERSE 2 | N/H/∞ VERSE 3 | 结界战斗
在大球体的表面与天使发生战斗

B 捡起敌人掉落的钥匙，在球体下方找到有钥匙孔的女神像，开启后出现光之桥

4 VE/E VERSE 3 | N/H/∞ VERSE 4 | 自由战斗
上蛇桥之后，GOLEM（球天使）紧追不舍

C 一路跑到蛇桥的尾端，按提示输入跳跃键，就能够摆脱大球，跳到一个小平台上

D 打破平台上的石碑，它会变成齿轮，此时转动平台，让两段光之桥连在一起

5 VE/E VERSE 4 | N/H/∞ VERSE 5 | 结界战斗
消灭魔女之棺里所有的敌人，收集钥匙的碎片

E 收到 5 块碎片后，钥匙还原，还是把它插入女神像的钥匙孔中，新的光之桥出现

6 VE/E VERSE 5 | N/H/∞ VERSE 6 | 结界战斗
在通道上遇到新敌人两艘 KINSHIP（船天使）

7 VE/E – | N/H/∞ VERSE 7 | 隐藏任务
第 6 战场景远端的小平台上有隐藏任务传送点

F 跳入改变重力方向的圆环，横着飞向远处的平台，一路上有一些植物阻碍

8 VE/E VERSE 6 | N/H/∞ VERSE 8 | 自由战斗
横飞着落后，会在平台与“喜悦”发生战斗

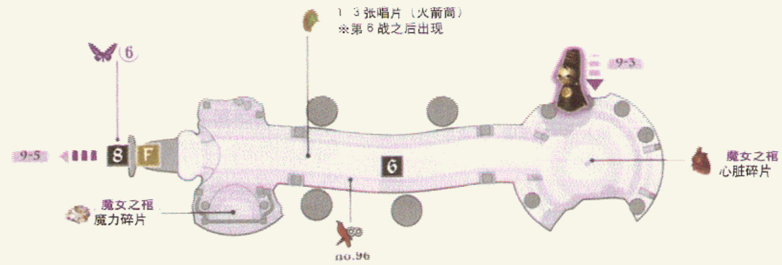
G 注意移动节奏，避开空中下压的球天使，利用光之桥往前走

编号	难度	VERSE	难度	VERSE	类型
9	VE/E	VERSE 7	N/H/∞	VERSE 9	自由战斗
	在道路尽头打破石像，会有敌人出现				
10	VE/E	VERSE 8	N/H/∞	VERSE 10	结界战斗
	在修练场前与球天使展开激战				
11	VE/E	—	N/H/∞	VERSE 11	隐藏任务
	完成第 10 战后，原路返回至这一区域的起点				

H 进入修练场后，本章结束

GOAL

9-4 時の記憶の墓場





POINT ①

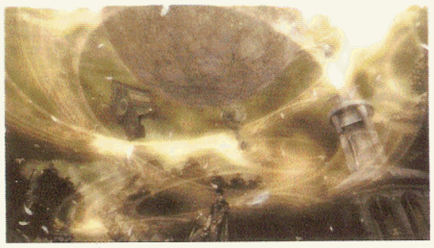
此广场与第 1 章的喷泉广场地形十分相似。干掉骑士后会掉下钥匙，用钥匙杀其他杂兵十分爽快。如果直接插入广场中央的天使像中，其他天使会自动全灭，这一战会立即结束。但如果是想打评价，那就请不要这样做。

POINT ②

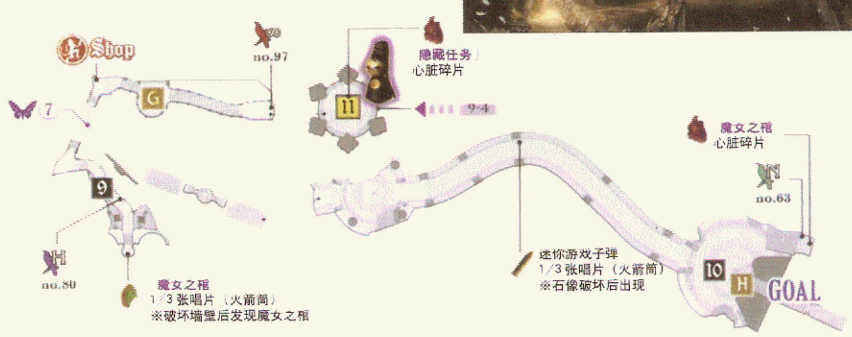
在广场的左侧，也就是相当于第 1 章喷泉广场入口的位置，那里用墙封起来了，墙上有一个太阳标志，看上去很可疑。打破墙壁后可以发现一个隐藏任务的传送点。在广场的另一侧，也有一面这样的墙壁，打破后发现一个魔女之棺，里面装的是三分之一张唱片，关系到强力武器火箭筒的取得，不要漏掉了。

POINT ③

在蛇形的螺旋桥上向下移动时，球形天使会紧随其后，被大球撞到是即死的，所以只能跑路。在逃跑过程中，每隔几秒就会有落雷，避雷后可发动魔女时间，为逃跑赢得时间。变豹子或穿溜冰鞋，都能加速脱离险境。在蛇桥的尽头有一个按跳跃键的 QTE，不用慌，从容地输入指令即可。



9-5 時の記憶の墓場



POINT ④

球天使把钥匙击碎成了 5 片，钥匙的碎片分别装在 5 个魔女之棺里头，第二、第四、第五个打开的魔女之棺里会有敌人窜出，注意回避。一口气打开所有的棺材，敌人也还是一个一个出现的。战斗时，球天使会来干扰，但有些区域不受影响，可在安全位置与敌人周旋。

POINT ⑤

第 6 战之后，先跳上船的尸体，然后变身成豹子，向远处的小平台跳过去，二段跳之后立即在空中连点三下回避键，这样就可以从豹子快速变成乌鸦状态，慢慢飞向小平台便可到达。

POINT ⑥

与第 5 章时一样，从圆环中央跳入后，就会改变重力方向，横着下落。把一路上所有植物中间的弱点打爆可以取得相关奖杯，这个奖杯稍稍有些麻烦，具体请参看“奖杯攻略”部分的说明。

POINT ⑦

在经过商店之后请注意，在这里先不要上光之桥，而是直接跳到对面的狭长形场地中。在那里有第 9 场战斗，HARD 难度会有 80 号乌鸦出现，最重要的是还有取得火箭筒所需要的唱片碎片，在一周目时如果不看攻略，还是很容易漏掉的。另外，到这一章为止，正常流程中的武器就可以全部拿齐了。

CHAPTER 10

神域～星の海～

VERSE 总数

Very Easy/Easy = 9　Normal/Hard/∞ Climax = 11

收集要素

安东尼奥的手记 ×0　魔女之棺 ×5

魔女的血泪

Normal×2　Hard×2　∞ Climax×2

重要道具

心脏碎片 ×4　魔力碎片 ×2

POINT ①

这一区域一共有四块石碑，破坏后会在数秒间变为齿轮，固定在场地中间的装置处。四个全部破坏后，就能旋转场地了。接近石碑时会有敌人出现，石碑变形时会有几秒钟不能操作，最好先将周围的敌人清除掉，这样会更加安全。

POINT ②

在地面回转装置可以启动时，建议先顺时针旋转，约转动 90 度后，可以看到走廊对着一个小岛，那里不仅有隐藏任务的入口，同时还有一个魔女之棺。在完成收集之后，回到回转装置处，逆时针旋转，走廊最后会指向地图 10-2 的起点平台。



START

No.					类型
1	VE/E	VERSE 1	N/H/∞	VERSE 1	结界战斗
	在修练场发生战斗，胜利后从地面的洞跳下				
2	VE/E	VERSE 2	N/H/∞	VERSE 2	自由战斗
	打碎四块石碑，让它们全部变成齿轮				
A	齿轮全部归位之后，可利用装置转动整个场地，以此到达新的区域				
3	VE/E	—	N/H/∞	VERSE 3	隐藏任务
	传送点在顺时针旋转 90 度方可到达的平台上				
B	将地面逆时针旋转，直至看到新场景，变成豹子之后跳过去				
4	VE/E	VERSE 3	N/H/∞	VERSE 4	结界战斗
	在楼梯上会遇到一群飞鱼				
5	VE/E	VERSE 4	N/H/∞	VERSE 5	结界战斗
	在教会前与简化版“勇气”和“节制”连战				
C	浮游教会被四元德“正义”打得在空中旋转，看准时机跳过去				
6	VE/E	VERSE 5	N/H/∞	VERSE 6	结界战斗
	在教会内与几个轮子天使发生战斗				
D	把教会一侧的墙壁打破，看准时机，见到下面有一个平台时就跳下去				
7	VE/E	VERSE 6	N/H/∞	VERSE 7	自由战斗
	落地后会遇到三艘船，火力比较猛				
E	沿着有食人花的桥向前移动，注意避开食人花的攻击				
8	VE/E	VERSE 7	N/H/∞	VERSE 8	结界战斗
	在转角的阶梯上，会与实体化的天使雕像战斗				
F	地面上会有突然刺出的铁枪机关，一边回避一边前进				
9	VE/E	—	N/H/∞	VERSE 9	隐藏任务
	在商店处原路返回这一区域的起点，会发现传送点				
10	VE/E	VERSE 8	N/H/∞	VERSE 10	结界战斗
	破坏浮游小岛上的雕像，与实体化的天使战斗				
11	VE/E	VERSE 9	N/H/∞	VERSE 11	结界战斗
	消灭水状态的斧男与蛇天使，让水位上升				
G	利用魔女与贤者像发动魔女时间，从水面跳上平台，进入天国门				

GOAL

10-1 星の大海

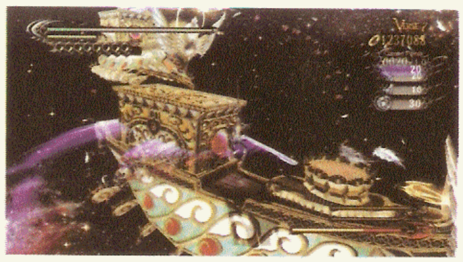


POINT ③

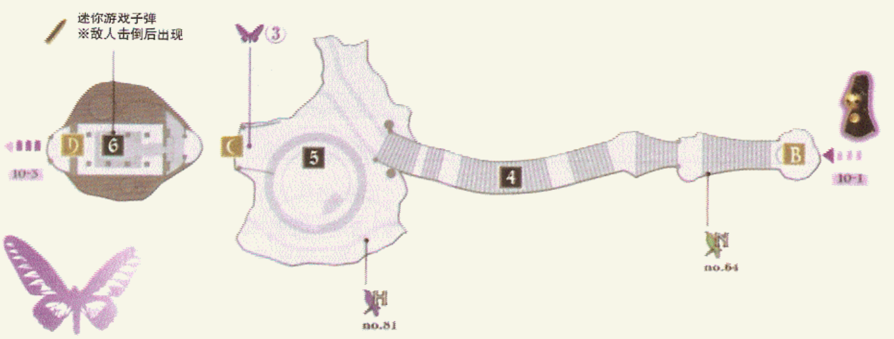
想要进入被四元德“正义”拍击后不断旋转的教会，那么跳跃前最好看清教会大门前立足点的经过时机，回转的速度还比较快，要掌握一定的提前量，再跳过去。跳出教会时，对提前量的要求要低一些。

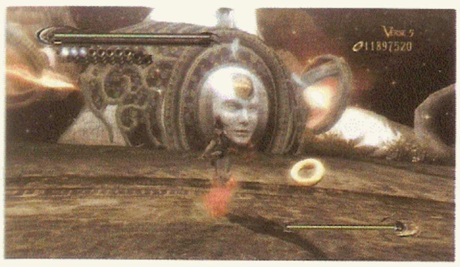
POINT ④

三艘船这里算得上是游戏中最难的战斗之一，特别是高难度时，漫天的飞弹夹杂着强力的激光炮，如不使用道具，那很可能连续受到重创。此战可以利用头发攻击的自动追踪效果和大威力，先把接近平台的一艘船干掉，剩下两艘时难度会下降不少。全灭船队之后，可借助尸体跳上小岛拿道具，远处的另一个小岛还用豹子二段跳接空中变乌鸦才能到达。



10-2 星の大海

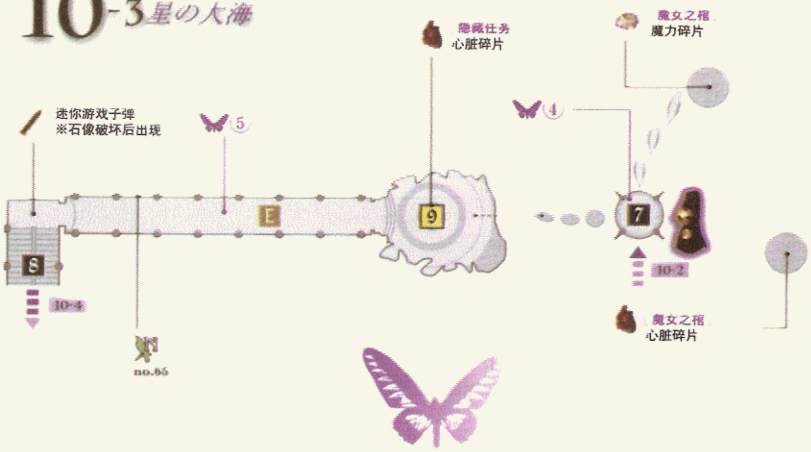




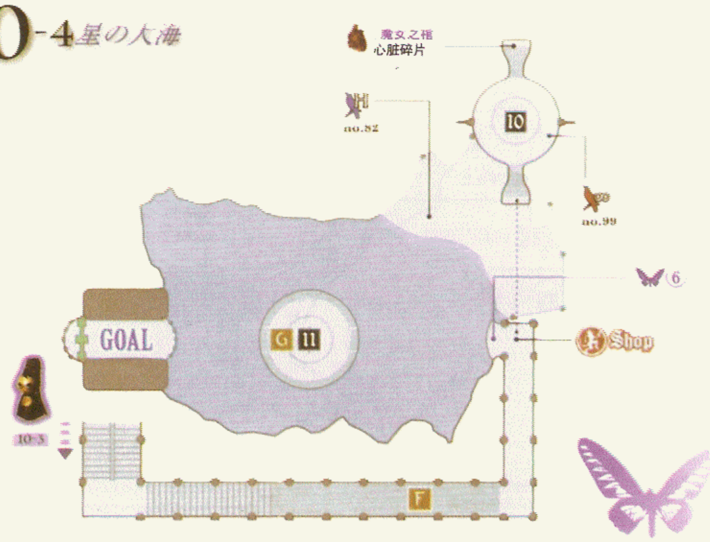
POINT ⑤

这座长桥的左右两侧会有食人花把守，在桥的上空摇摆，只要有人侵者经过，它们就会拼命地向下砸，砸地产生的震动还会让人站不稳。不过这个阵势并不难化解，只要变成豹子贴着边跑，看到黑影降下就跳，可以比较安全地通过这一段。

10-3 星の大海

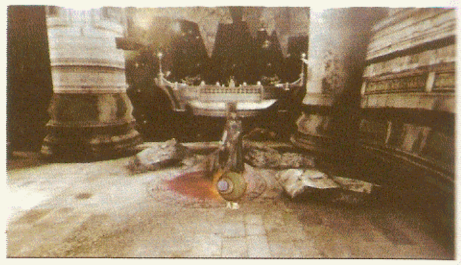


10-4 星の大海



POINT ⑥

在看到商店入口时，不要急忙走开，商店附近的墙壁是可以打破的，这样就能看到远处有一个浮游岛，变身成豹子二段跳，再在空中变成乌鸦，就能飞到岛上，打破这里的石像会发生战斗。这一战比较容易遗漏。同时，浮游岛上还有道具可以回收。



CHAPTER 11

四元德「正义」

VERSE 总数

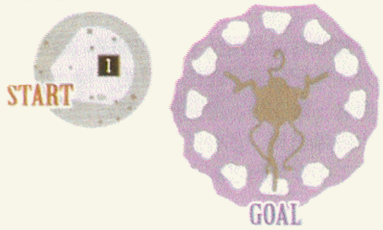
Very Easy/Easy/Normal/Hard/ ∞ Climax = 1

收集要素：安东尼奥的手记 ×0　魔女之棺 ×0

魔女的血泪：Normal ×0　Hard ×0　∞ Climax ×0

重要道具：唱片（无）　心脏碎片 ×0　魔力碎片 ×0

11-1 軍用飛行場



START

	VE/E		N/H/∞		
1	VERSE 1		VERSE 1		结界战斗
	在森林中的战后，决战四元德“正义”				

GOAL



CHAPTER 12

割れる空

VERSE 总数

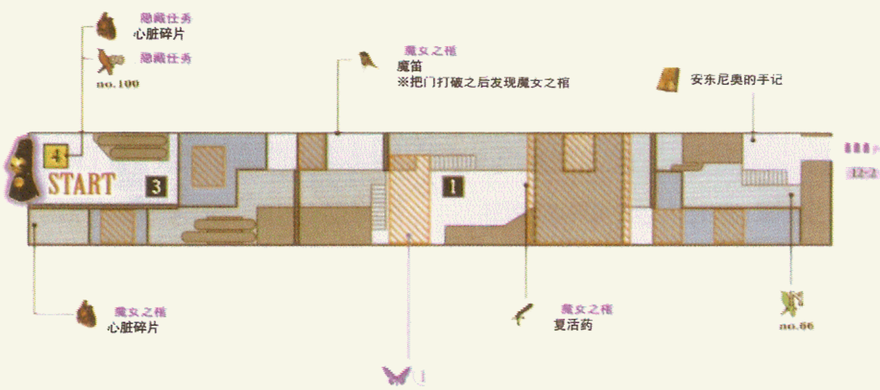
Very Easy/Easy = 8　Normal/Hard/ ∞ Climax = 10

收集要素：安东尼奥的手记 ×3　魔女之棺 ×4

魔女的血泪：Normal ×1　Hard ×2　∞ Climax ×1

重要道具：唱片（无）　心脏碎片 ×4　魔力碎片 ×0

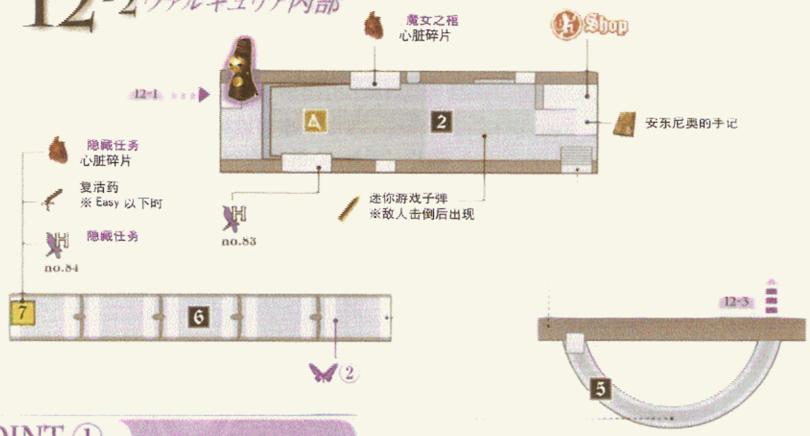
12-1 ヴァルキュリア内部



START

No.	VE/E	N/H/∞	类型	说明
1	VERSE 1	VERSE 1	自由战斗	在贞德的干扰之下，完成机械室里的战斗
				军用机上的机舱突然打开，货物被倾倒下去，贝优妮塔连续跳跃，返回机舱
2	VERSE 2	VERSE 2	结界战斗	回到机舱内，会连续发生两场强制的结界战斗
3	VERSE 3	VERSE 3	自由战斗	第 2 战结束后，回到本章起点位置会出现敌人
4	—	VERSE 4	隐藏任务	第 3 战消灭所有敌人后，传送点出现
5	VERSE 4	VERSE 5	自由战斗	打开门之后走出飞机外，会出现一些小敌人

12-2 ヴァルキュリア内部



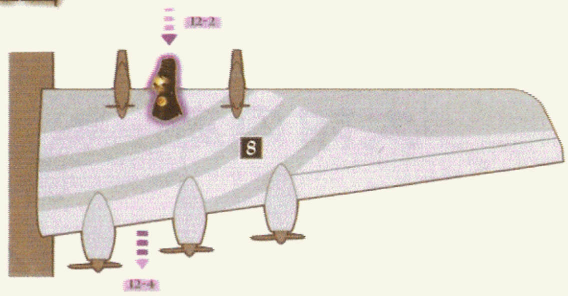
6	VE/E	VERSE 5	N/H/∞	VERSE 6	自由战斗
	进入发动机内，会出现不少的天使				
7	VE/E	–	N/H/∞	VERSE 7	隐藏任务
	进入发动机最里侧，就能发现传送点				
8	VE/E	VERSE 6	N/H/∞	VERSE 8	结界战斗
	与贞德的第三次战斗				
B	进入损坏的机舱内，找到了瑟蕾莎				
9	VE/E	VERSE 7	N/H/∞	VERSE 9	结界战斗
	守护瑟蕾莎，连续发生三场灵体战斗				
10	VE/E	VERSE 8	N/H/∞	VERSE 10	结界战斗
	又一场灵体战斗，胜利后走出机舱				

GOAL

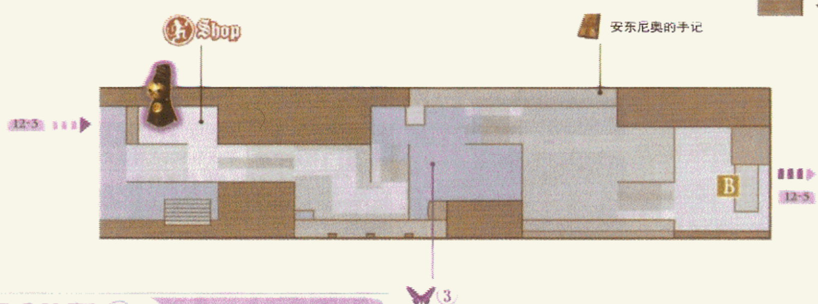
POINT ①

从起点开始前进，就会有巨大的拳头和魔兽从飞机外打进来攻击贝优妮塔，会与飞机打得千疮百孔。每次攻击都会有先兆，因此想要回避也不算困难。这个场景里有三个魔女之棺，其中一个要打破起点左前方一扇半开着的门才能看到，位置很隐蔽，不要遗漏了。

12-3 ヴァルキュリア翼上



12-4 ヴァルキュリア内部





POINT ②

走到飞机外时，注意右侧的发动机是可以进入的，但回转的螺旋桨需要利用魔女时间才能通过，所以不要急着把所有敌人都消灭，最里侧还有个隐藏任务呢。在最高难度时不好发动魔女时间，螺旋桨设定成了会时转时停。另外，返回时可以从背面把螺旋桨打停下来。一周目时优先完成隐藏任务，跳过第 6 战也无所谓。

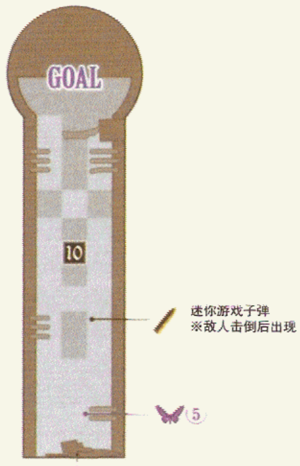
POINT ③

在与贞德的第三次战斗结束后，军用飞机会坠入海中，海水涌入机舱内，有些地方会因此漏电，碰上了漏电处会损失体力。除了回避之处，还可以手脚同时装备雷爪，这样就能完全避免触电受伤。

POINT ④

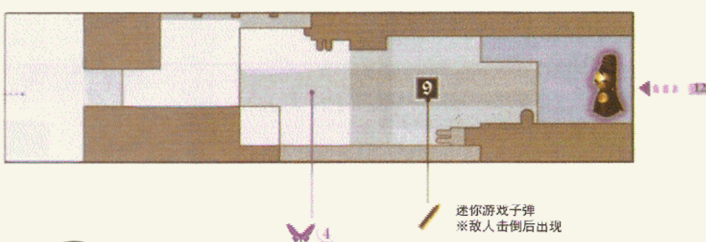
找到瑟蕾莎之后，要设法离开飞机。因为海水会慢慢往上升，而水会导电，在灵体战斗中如果把本体放在水中，那么就算装备了雷爪，防护罩还是会不断被削弱，直至瑟蕾莎死亡，造成 GAME OVER，所以一定要把瑟蕾莎放在较高的平台上，当然，也要尽快将敌人清除。

12-5 ヴァルキュリア内部



POINT ⑤

机体折断后，会慢慢沉入海中，海水上升，整个区域被淹没只是时间问题。此时是以“魔女漫步”向上移动的，应该把本身放在贴近上方结界的位置，再集中精力消灭所有敌人。由于飞鱼有远程攻击，所以不要太接近瑟蕾莎，以免在战斗中误伤到她。



CHAPTER 13

四元德「知恵」

VERSE 总数

Very Easy/Easy/Normal/Hard/ ∞ Climax = 1

收集要素：安东尼奥的手记 ×0　魔女之棺 ×0

魔女的血泪：Normal×0　Hard×0　∞ Climax×0

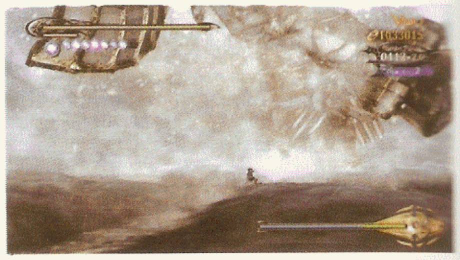
重要道具

唱片（无）　心脏碎片 ×0　魔力碎片 ×0

13-1 大海原



START				
1	VE/E　VERSE 1	N/H/∞　VERSE 1	结界战斗	与四元德“知惠”的决战（详见敌方资料）
GOAL				



CHAPTER 14

太阳の島

VERSE 总数

Very Easy/Easy/Normal/Hard/ ∞ Climax = 3

收集要素：安东尼奥的手记 ×0　魔女之棺 ×0

魔女的血泪：Normal×0　Hard×0　∞ Climax×0

重要道具

唱片（无）　心脏碎片 ×2　魔力碎片 ×0

14-1 太陽の島へ

START

1

①（魔女的血泪位置）

心脏碎片
※在导弹上战斗时，用拷问技干掉个子最大的天使

②（魔女的血泪位置）

→ 14-2

VERSE1 START

[出現エネミー]
- デコレイションズ×24
- ディア×3
- デコレイションズ×24
- アフィニティ×6
- デコレイションズ×24
- ディア×3
- デコレイションズ×24
- アフィニティ×6
- インスパイアド×1
- デコレイションズ×24
- ハーモニー×6
- アフィニティ×6
- [ミサイル上戦闘] アフィニティ×2　アプラウド×1
- デコレイションズ×12
- ハーモニー×6
- アフィニティ×6
- カレッジ×1

VERSE1 END

14-2 太陽の島へ

14-1 →

2

③（魔女的血泪位置）

心脏碎片
※在导弹上战斗时，用拷问技干掉个子最大的天使

④（魔女的血泪位置）

→ 14-3

VERSE2 START

[出現エネミー]
- デコレイションズ×12
- ビラブド（バズーカ）×3
- アフィニティ×6
- [ミサイル上戦闘] アフィニティ×2　アプラウド×1
- ビラブド（バズーカ）×3
- アフィニティ×6
- ハーモニー×6
- インスパイアド×3
- デコレイションズ×12
- アフィニティ×6
- キンシップ×2
- デコレイションズ×12
- ビラブド（バズーカ）×3
- ハーモニー×6
- キンシップ×2
- デコレイションズ×12
- テンパランス×1

VERSE2 END

START				
1	VE/E　VERSE 1	N/H/∞　VERSE 1	结界战斗	飞行射机战，干掉中 BOSS 后第 1 战完成
2	VE/E　VERSE 2	N/H/∞　VERSE 2	结界战斗	飞行射机战，干掉中 BOSS 后第 2 战完成
3	VE/E　VERSE 3	N/H/∞　VERSE 3	结界战斗	与贞德的第 4 次对决（详见敌方资料）
GOAL				

POINT ①

这是一个飞行射击关卡，操作上最好先熟悉一下，如果对上下方向相反的操作不习惯，可在设定中进行调节。游戏中有普通射击和导弹（消耗 1 格魔力）两种攻击方式，导弹攻击力为普通射击的 5 倍，而且有一定的追踪效果，相当实用。装备饰品“长之证”和过关后的迷你游戏的奖品ゴールドムーンパール，都有魔力用完回自动回复两格的效果，二者重叠可以回复 4 格，大大增加了使用导弹的机会，被敌人命中损失魔力也不要紧。

POINT ②

在 VERSE 1 的最后，会遇到简化版的四元德“勇气”，他算是中 BOSS，会以光弹和火球交替攻击。飞行关卡中，翻滚设计得很强大，几乎可以回避敌人的一切攻击，回避之后还有短暂的无敌时间。利用这一特性，可以边移动边回避，受伤的几率相当小。非无限难度时，回避火球可以发动魔女时间，利用这个时间集中攻击，可以对 BOSS 造成重创。无限难度可利用回避的无敌时间发射导弹解决掉他。

信息集结　特征集结　动作集结　攻略集结

POINT ③

在 VERSE 1 和 VERSE 2 中各有一次站在导弹上的战斗，敌人是天使杂兵，只要用拷问技干掉大个子的天使，就能取得一块心脏碎片。这两块心脏碎片还是比较容易遗漏的，主要是之后发射导弹会消耗魔力，在此处可能蓄不起一条魔力槽。因此在干掉大个子天使之后，可清除其他敌人，并用挑衅增加魔力。

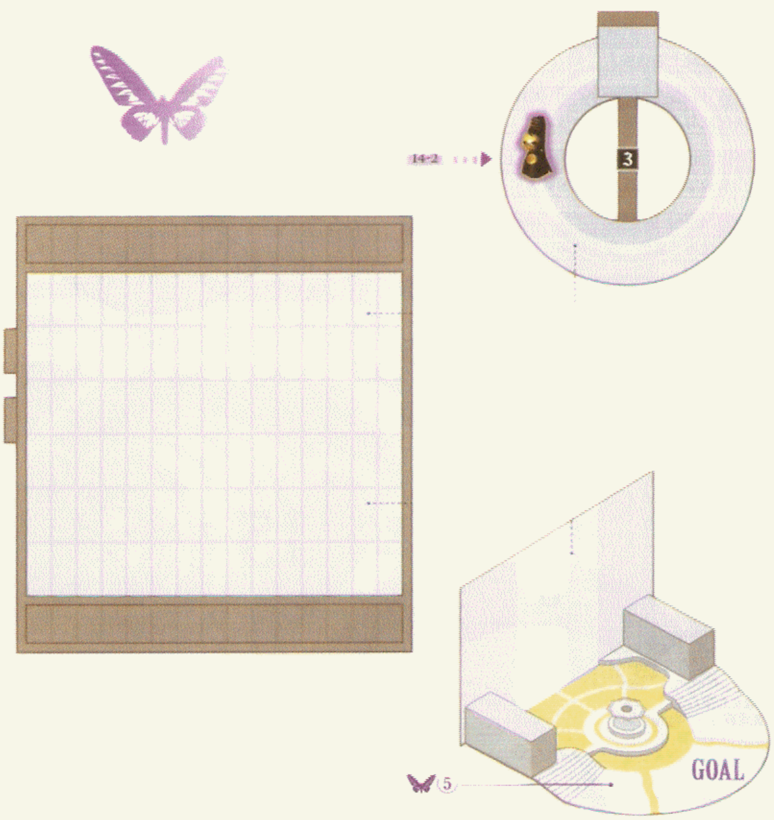
POINT ④

VERSE 2 最后的 BOSS 是简化版的“节制”，并且会有小天使群参与战斗，高难度时，小天使也会发射光弹，干扰不小。BOSS 的双手会挡子弹，瞄准其头部才有效。他双手连续射击时以回避为主，在他放激光时回避，就能发动魔女时间，集中攻击其头部是速战速决的要领。当然，最高难度时此战可能会比较费时间，能够自动回复魔力的话，会非常有利。

POINT ⑤

这是与贞德的最后一次对决，气势不同凡想，先后多次中途更换场景，并有多个即死 QTE，这些 QTE 的发生点一定要特别留意。最后的战场是在大楼的空中花园，还可以在玻璃幕墙上移动。花园里配置了一些可破坏的物品，有时还能打出一些回复道具来，可以利用一下。

14-3 太陽の島 高層ビル



CHAPTER 15

真実への塔

VERSE 总数

Very Easy/Easy = 13　　Normal/Hard/ ∞ Climax = 14

收集要素：安东尼奥的手记 ×3　魔女之棺 ×5

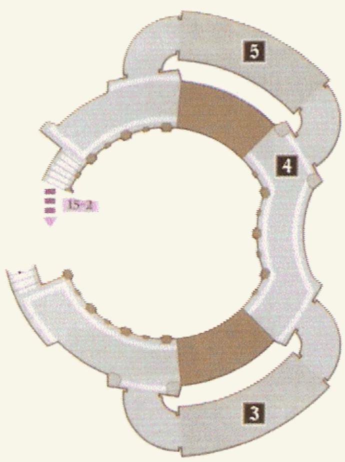
魔女的血泪：Normal ×2　Hard ×2　∞ Climax ×1

重要道具

唱片（无）　心脏碎片 ×4　魔力碎片 ×1

15-1 イザヴェルビル内部





POINT ①

这一章的序盘部分，多是一些在狭窄地形中的战斗。由于在视野方面会有些不利，因此在站位的选择上还是有些讲究的。比如说在台阶上的战斗，利用栏杆间隔敌人，用枪攻击是有效的，当然，利用头发攻击的跟踪性能，也可做到隔山打牛。

POINT ②

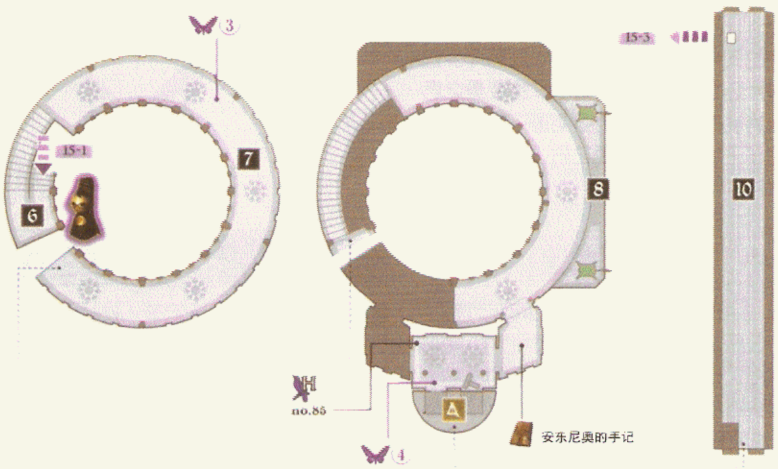
在起点往右走一点，会发现没有路了，但只要变成豹子，用二段跳就能跳到就能跳到对面的平台上。在这里，有魔女之棺，Normal 难度有乌鸦，在第 8 战之后返回这里，还会有隐藏任务出现。

START

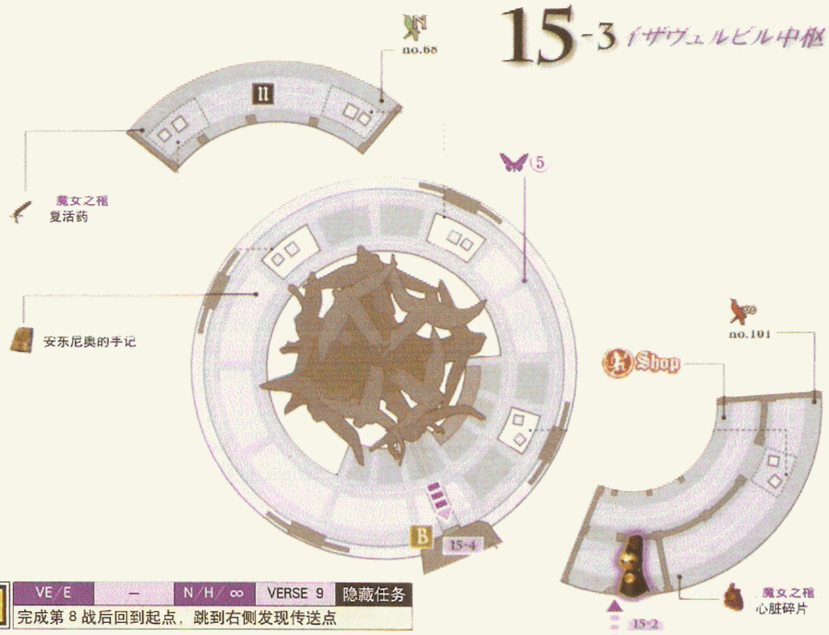
No.	VE/E		N/H/∞		类型
1	VE/E	VERSE 1	N/H/∞	VERSE 1	自由战斗
	打破大厦门口的雕像，出现实体化的敌人				
2	VE/E	VERSE 2	N/H/∞	VERSE 2	结界战斗
	前进时，在台阶上遇到敌人				
3	VE/E	VERSE 3	N/H/∞	VERSE 3	结界战斗
	在研究所区域与小个子斧男发生战斗				
4	VE/E	VERSE 4	N/H/∞	VERSE 4	自由战斗
	打破大门前的雕像，出现实体化的敌人				
5	VE/E	VERSE 5	N/H/∞	VERSE 5	结界战斗
	在研究所区域与“喜悦”发生战斗				
6	VE/E	VERSE 6	N/H/∞	VERSE 6	结界战斗
	前进时，在台阶上遇到敌人				
7	VE/E	VERSE 7	N/H/∞	VERSE 7	结界战斗
	避开简化版“节制”，在台阶上发生战斗				
8	VE/E	VERSE 8	N/H/∞	VERSE 8	结界战斗
	操控机关炮，干掉简化版“节制”				
9	VE/E	—	N/H/∞	VERSE 9	隐藏任务
	完成第 8 战后回到起点，跳到右侧发现传送点				
A	电梯从上方掉下来，需要迅速输入→＋跳跃键完成 QTE 才能回避				
10	VE/E	VERSE 9	N/H/∞	VERSE 10	结界战斗
	在电梯井内与简化版“正义”发生战斗				
B	在上方环形平台的墙壁处拉动把手，会出现无数的平台				
11	VE/E	VERSE 10	N/H/∞	VERSE 11	自由战斗
	进入与把手相对一侧的下层，会出现敌人				
12	VE/E	VERSE 11	N/H/∞	VERSE 12	自由战斗
	在平台上移动，经过大平台的中间点时出现敌人				
13	VE/E	VERSE 12	N/H/∞	VERSE 13	结界战斗
	由平台到达对面升降机处，会与球形天使战斗				
14	VE/E	VERSE 13	N/H/∞	VERSE 14	结界战斗
	在电梯井与简化版“知惠”发生战斗				
C	击破简化版“知惠”之后，下方会有爆炸引发的爆风冲上来，变成豹子迅速逃离				
D	把球体上的四个连接点打破，便可继续前进				
E	沿着金色的道路一直往前走，登顶之后本章结束				

GOAL

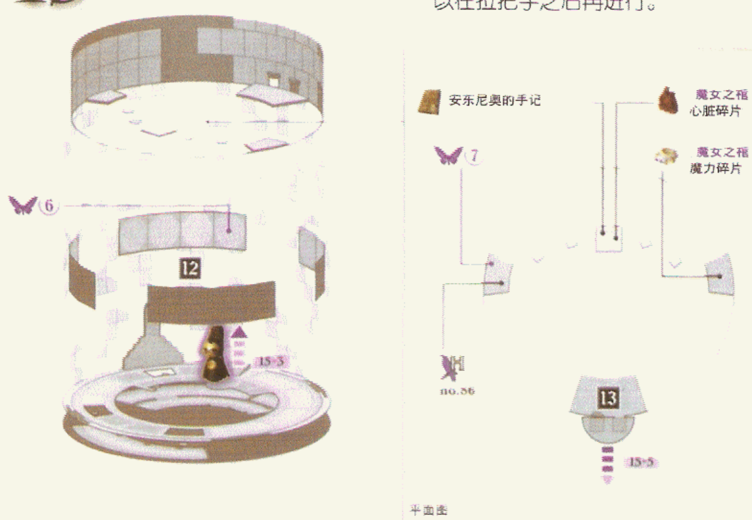
15-2 イザヴェルビル内部



15-3 イザヴェルビル中枢



15-4 イザヴェルビル中枢



POINT ③

进入大厦的回廊，窗外会有简化版“节制”向屋内射击。在这个阶段，还不能向他反击，变豹子一路跑到安全地带，会出现一群天使，集中干掉他们。之后到了机关炮的位置，就能干掉简化版“节制”了。

POINT ④

破坏此处的铁栅栏后，进入电梯井，此时会有一部电梯会猛地从天而降，必须准确快速地输入 QTE 指令，才能避免被砸到。不过这个 QTE 并不是即死型的，被砸到只是损失一些体力，因此不必太过担心。

POINT ⑤

由电梯井出来之后，来到了与女神像十分接近的区域。上层墙面上设置了一个大把手，拉动之后会出现无数时隐时现的平台。初到这个区域时，在边缘有时可以看到异空间的龙头突然出现，并且向贝优妮塔吐火焰弹，平台出现之后，龙头就不会再出现了，因此，想要探索这一区域，可以在拉把手之后再进行。

信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

POINT ⑥

利用魔女漫步，可以在这些平台上移动。由于平台隔一段时间会消失，所以不要在一片小平台上停留太久。四个大平台是不会消失的，可以作为中转站。四个大平台上有两处会有敌人出现，全部干掉才算完成了第12战，没杀完就往前走，那么就不会显示评价画面。这一战还是比较容易漏掉的，追求评价时请注意这一点。

POINT ⑦

在这个区域的最上层，会再一次与球形天使发生战斗。大球出现平台以外的场所，可以发现安东尼奥的手记，以及两个魔女之棺，先在外围取消魔女漫步，再利用跳跃和乌鸦变身的能力到达中央小平台，到这里就能完成手记和魔女之棺的全部收集工作。

POINT ⑧

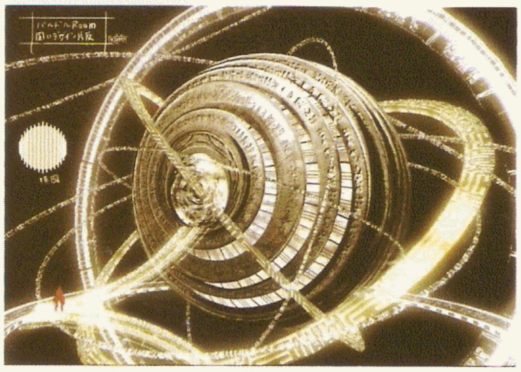
在第二个电梯处，简化版"知惠"又拦在魔女的面前。他的体力不多，由于身后在塌陷，所以要快速攻击将其逼退。这个敌人的体力并不多，头发攻击可以对他造成不小的伤害。胜利后，贝优妮塔需要变身成豹子逃离火海。

POINT ⑨

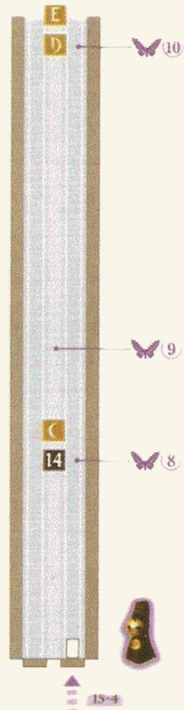
下方涌上来的大火是具有即死效果的，而助速度非常记迅猛，只有变身成豹子，才能够与大火赛跑，与时间赛跑。跑的过程中可以夹几个跳跃，豹子跳跃移动的速度比跑更快。

POINT ⑩

脱离险境之后，本章就没有战斗了，贝优妮塔会掉在谜之球体上。圆球上一共有四个红色的连接点，把它们全部打破，球就会掉下来，让贝优妮塔可以继续前进。经过长长的盘旋走廊，便可到达本章的终点。



15-5 エレベーターシャフト



CHAPTER 16

ルーメンの贤者

16-1 ザウェルビル外壁



VERSE 总数

Very Easy/Easy/Normal/Hard/ ∞ Climax = 1

收集要素：安东尼奥的手记 ×0　魔女之棺 ×0

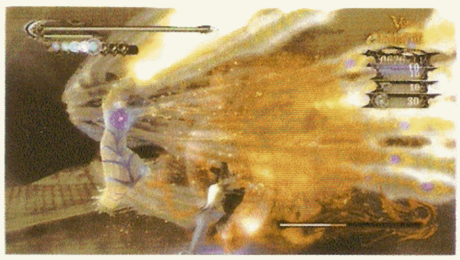
魔女的血泪：Normal×0　Hard×0　∞ Climax×0

重要道具：唱片（无）　心脏碎片 ×0　魔力碎片 ×0

START

1	VE/E	VERSE 1	N/H/∞	VERSE 1	结界战斗
	与流明贤者展开激战（详见敌方资料）				

GOAL



EPILOGUE

镇魂歌

VERSE 总数

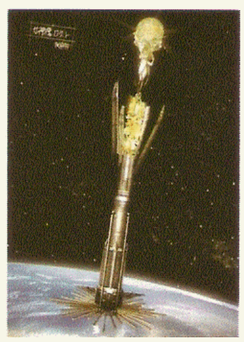
Very Easy/Easy/Normal/Hard/ ∞ Climax = 1

收集要素：安东尼奥的手记 ×0　魔女之棺 ×0

魔女的血泪：Normal×0　Hard×0　∞ Climax×0

重要道具：唱片（无）　心脏碎片 ×1　魔力碎片 ×0

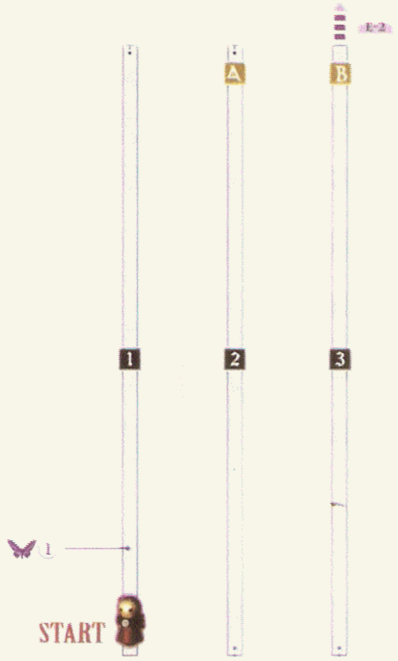




POINT ①

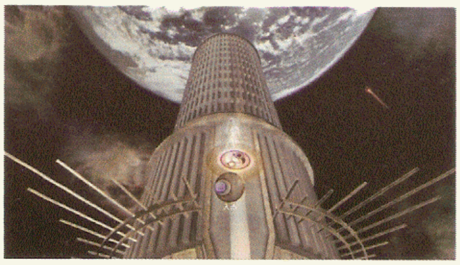
在本章的前半部分，玩家终于可以操控一下贞德姐姐了，用摩托车追巨大火箭真是酷到了极点！摩托的操作方法与第8章时相同，不在乎得分的话，光是用回避也可以过关。注意，在火箭上升过程中，时常会有QTE发生，要有做出及时反应的准备。

E-1 女神像ロケット

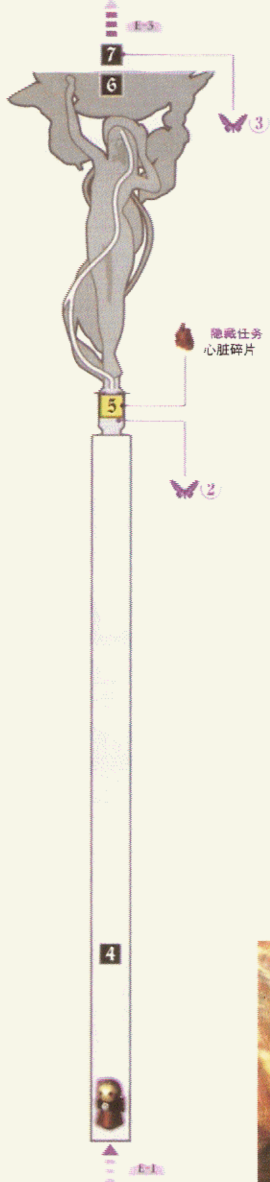


POINT ②

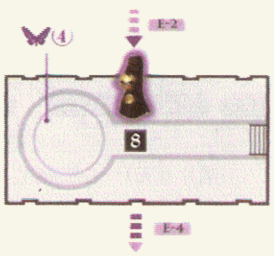
终章的 VERSE 5 是游戏中最后一个隐藏任务，要让传送点出现，先要顺着女神像的头发走到接近下巴的位置，但千万不能触发剧情。此时返回到女神像的底座处，就能看到传送点了。如果没出现就多试几次。这个任务操作的角色是贞德。



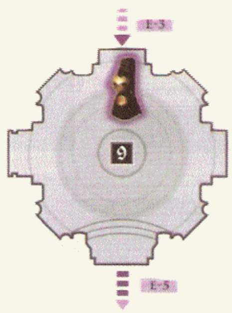
E-2 女神像本体



E-3 魔女の修練場



E-4 魔女の鍛錬房跡



E-5 墓地



START

1	VE/E	VERSE 1	N/H/∞	VERSE 1	自由战斗	贞德操控摩托车，开上火箭去追贝优妮塔
2	VE/E	VERSE 2	N/H/∞	VERSE 2	自由战斗	开到火箭的第二段，继续驾驶摩托前进
A						根据指令提示，输入 4 次跳跃键的 QTE，跳到火箭的第三段
3	VE/E	VERSE 3	N/H/∞	VERSE 3	自由战斗	驾驶摩托车向敌人开枪射击
B						根据提示，输入↑＋跳跃键，舍弃摩托车，跳到火箭的支柱位置，之后还要完成 7 个按跳跃键的 QTE
4	VE/E	VERSE 4	N/H/∞	VERSE 4	自由战斗	天使的攻击中夹杂着陨石，立足点不断崩溃
5	VE/E	–	N/H/∞	VERSE 5	隐藏任务	走到女神像下巴位置后返回底座，发现传送点
6	VE/E	VERSE 5	N/H/∞	VERSE 6	结界战斗	与女神茱贝蕾斯的决战（详见敌方资料）
7	VE/E	VERSE 6	N/H/∞	VERSE 7	结界战斗	限定时间内破坏茱贝蕾斯的残骸
8	VE/E	VERSE 7	N/H/∞	VERSE 8	结界战斗	STAFF 画面中，在修练场与贞德战斗
9	VE/E	VERSE 8	N/H/∞	VERSE 9	结界战斗	STAFF 画面中，进行保护瑟蕾莎的灵体战斗
10	VE/E	VERSE 9	N/H/∞	VERSE 10	结界战斗	STAFF 画面中，在墓地与贞德共同战斗

GOAL

POINT ③

在与茱贝蕾斯决战的最后，还需要将女神像的残骸完全破坏掉，贝优妮塔会处于解放状态。这里不会受到攻击，自由发挥吧！用开枪射击衔接拳脚是取得高分的好选择。

POINT ④

在 STAFF 画面会发生三场战斗，而且这些战斗的评价会全部计入章节总评价中。前两场战斗对于玩家来说并不陌生，难度也不算高，只是要注意时间限制，如果在限定时间内没有清完所有的敌人，那么这一战就会不计成绩。万一体力耗尽，并不会出现 GAME OVER 的情况，STAFF 还会继续。最后一战操控的是头上插着迷迭香的解放状态的贝优妮塔，她的造型也就是 ANGEL SLAYER 模式的最终 BOSS。游戏至此就算正式通关了。



【评价标准一览】

序章 PROLOGUE

1 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 1 / Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	2：00	3：07	3：54	4：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	4：00	5：20	6：40	8：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	38000	16340	9120	1900
	过关时间	5：00	6：54	8：37	10：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	23360	10304	5952	1600
	过关时间	8：00	11：47	14：44	17：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

2 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 2 / Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 2

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	1：00	1：15	1：30	1：45
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1：20	1：30	1：40	1：50
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	2：30	3：10	3：50	4：30
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	2：20	2：40	3：00	3：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

第一章 CHAPTER 1

1 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 1 / Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：50	2：27	3：04	3：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

2 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 2 / Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 2

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	110	109以下	—	—
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	1：40	2：14	2：47	3：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	2：00	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

3 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: — / Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 3

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	2：10	2：17	2：23	2：30
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	4：20	4：40	5：50	5：20
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	4：30	4：50	5：11	5：32
	受伤情况	0	400	800	1200

4 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 3 / Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 4

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	16100	7280	4340	1400
	过关时间	1：50	2：27	3：04	3：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	74400	31200	16800	2400
	过关时间	2：30	3：20	4：10	5：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	23360	10304	5952	1600
	过关时间	2：50	3：47	4：44	5：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	44000	18800	10400	2000
	过关时间	3：20	4：27	5：34	6：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

5 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 4 / Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 5

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	38000	16340	9120	1900
	过关时间	1：50	2：27	3：04	3：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

6 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 5 / Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 6

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	110	109以下	—	—
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	110	109以下	—	—
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

7 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 6 / Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 7

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：30	2：00	2：30	3：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	2：20	3：07	3：54	4：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	2：10	2：54	3：37	4：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

8 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 7 / Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 8

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	1：50	2：27	3：04	3：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	1：50	2：20	2：50	3：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	2：00	2：40	3：37	4：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

第二章 CHAPTER 2

1 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 1 / Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	110	109以下	—	—
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	110	109以下	—	—
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	2：30	3：20	4：10	5：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	2：30	3：20	4：10	5：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

2 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 2 / Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 2

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1：30	2：00	2：30	3：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

3 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 3 / Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 3

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	57860	24464	13332	2200
	过关时间	2：00	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	129050	53360	28130	2900
	过关时间	2：30	3：20	4：10	5：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	104760	43524	23112	2700
	过关时间	2：40	3：34	4：27	5：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	65780	27692	14996	2300
	过关时间	3：10	4：14	5：17	6：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

4 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 4 / Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 4

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	110	109以下	—	—
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0：20	0：27	0：34	0：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	110	109以下	—	—
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	110	109以下	—	—
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

5 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: — / Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 5

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	0：30	0：32	0：33	0：35
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	1：20	1：26	1：32	1：38
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：10	1：15	1：21	1：26
	受伤情况	0	400	800	1200

6 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: – | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 6

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	205700	84320	43860	3400
	过关时间	3：20	3：30	3：40	3：50
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	263809	107744	55722	3700
	过关时间	4：40	5：01	5：23	5：44
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	224000	91700	47600	3500
	过关时间	6：00	6：28	6：55	7：23
	受伤情况	0	400	800	1200

7 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 5 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 7

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	23360	10304	5952	1600
	过关时间	1：40	2：14	2：47	3：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	23360	10304	5952	1600
	过关时间	2：10	2：54	3：37	4：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	2：00	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

8 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: – | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 8

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	65780	27692	14996	2300
	过关时间	2：20	2：27	2：34	2：41
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	243360	99504	51552	3600
	过关时间	3：50	4：08	4：25	4：43
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	156860	64604	33852	3100
	过关时间	5：50	6：17	6：44	7：11
	受伤情况	0	400	800	1200

9 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 6 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 9

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

10 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 7 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 10

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

第三章 CHAPTER 3

1 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 1 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	19500	8700	5100	1500
	过关时间	2：10	2：54	3：37	4：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	1：40	2：14	2：47	3：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1：40	2：14	2：47	3：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

2 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: – | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 2

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	30	29 以下	—	—
	过关时间	0：40	0：42	0：44	0：46
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	30	29 以下	—	—
	过关时间	1：10	1：15	1：21	1：26
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	30	29 以下	—	—
	过关时间	0：50	0：54	0：57	1：01
	受伤情况	0	400	800	1200

3 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 2 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 3

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	30	29 以下	—	—
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

4 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 3 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 4

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

5 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: – | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 5

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	23360	10304	5952	1600
	过关时间	2：30	2：38	2：45	2：53
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	38000	16340	9120	1900
	过关时间	4：10	4：29	4：48	5：08
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	13129	6032	3666	1300
	过关时间	4：40	5：01	5：23	5：44
	受伤情况	0	400	800	1200

6 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 4 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 6

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：30	2：00	2：30	3：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	2：00	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	10560	4944	3072	1200
	过关时间	3：10	4：14	5：17	6：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	2：50	3：47	4：44	5：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

7 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 5 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 7

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	1：30	2：00	2：30	3：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

8 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 6 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 8

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	800	560	4800	400
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

9 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 7 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 9

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

10 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: – | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 10

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	10560	4944	3072	1200
	过关时间	1：40	1：45	1：50	1：55
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	10560	4944	3072	1200
	过关时间	2：40	2：53	3：05	3：17
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	44000	18800	10400	2000
	过关时间	4：50	5：13	5：35	5：57
	受伤情况	0	400	800	1200

11 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: –
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 11

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	2：10	2：17	2：23	2：30
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	5：10	5：34	5：57	6：21
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	5：20	5：45	6：09	6：34
	受伤情况	0	400	800	1200

12 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 8
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 12

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

第四章 CHAPTER 4

1 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 1
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	16100	7280	4340	1400
	过关时间	7：00	9：20	11：40	14：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Normal	连技得分	74400	31200	16800	2400
	过关时间	8：40	11：34	14：27	17：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Hard	连技得分	65780	27692	14996	2300
	过关时间	11：20	15：07	18：54	22：40
	受伤情况	0	2000	4000	6000
∞ Climax	连技得分	38000	16340	9120	1900
	过关时间	11：40	15：34	19：27	23：20
	受伤情况	0	2000	4000	6000

第五章 CHAPTER 5

1 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 1
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	30	29以下	—	—
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	30	29以下	—	—
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	1：30	2：00	2：30	3：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

2 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 2
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 2

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	10560	4944	3072	1200
	过关时间	3：00	4：00	5：00	6：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	2：40	3：34	4：27	5：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

3 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: –
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 3

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	3：10	3：20	3：29	3：39
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	5：10	5：34	5：57	6：21
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	6：10	6：38	7：06	7：35
	受伤情况	0	400	800	1200

4 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 3
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 4

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	1：40	2：14	2：47	3：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	16100	7280	4340	1400
	过关时间	2：50	3：47	4：44	5：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	10560	4944	3072	1200
	过关时间	3：30	4：40	5：50	7：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	3：30	4：40	5：50	7：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

5 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 4
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 5

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	1：50	2：27	3：04	3：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	13129	6032	3666	1300
	过关时间	2：30	3：20	4：10	5：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	3：20	4：27	5：34	6：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	4：40	6：14	7：47	9：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

6 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 5
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 6

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	1680	1104	852	600
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

7 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 6
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 7

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	30	29以下	—	—
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	110	109以下	—	—
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	1：30	2：00	2：30	3：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：30	2：00	2：30	3：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

8 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: –
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 8

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	30	29以下	—	—
	过关时间	1：30	1：35	1：39	1：44
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	30	29以下	—	—
	过关时间	3：20	3：35	3：51	4：06
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	30	29以下	—	—
	过关时间	3：20	3：35	3：51	4：06
	受伤情况	0	400	800	1200

9 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 7
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 9

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	110	109以下	—	—
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

10 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: –
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 10

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	0：50	0：53	0：55	0：58
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	10560	4944	3072	1200
	过关时间	2：00	2：09	2：18	2：28
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	3：20	3：35	3：51	4：06
	受伤情况	0	400	800	1200

11 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 8
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 11

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	1：40	2：14	2：47	3：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	1：50	2：27	3：04	3：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：40	2：14	2：47	3：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

12 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 9
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 12

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

13 自由战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 10 / Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 13

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	0:50	1:07	1:24	1:40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1:30	2:00	2:30	3:00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	2:10	2:54	3:37	4:20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1:20	1:47	2:14	2:40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

14 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 11 / Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 14

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0:50	1:07	1:24	1:40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Normal	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	2:00	2:40	3:20	4:00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Hard	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	2:00	2:40	3:20	4:00
	受伤情况	0	2000	4000	6000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	3:30	4:40	5:50	7:00
	受伤情况	0	2000	4000	6000

第六章 CHAPTER 6

1 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 1 / Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	0:50	1:07	1:24	1:40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	1:00	1:20	1:40	2:00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	1:30	2:00	2:30	3:00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	1:30	2:00	2:30	3:00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

2 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 2 / Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 2

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1:30	2:00	2:30	3:00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	2:00	2:40	3:20	4:00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	1:50	2:27	3:04	3:40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	2:20	3:07	3:54	4:40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

3 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 3 / Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 3

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1:00	1:20	1:40	2:00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	1:20	1:47	2:14	2:40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	2:00	2:40	3:20	4:00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1:40	2:14	2:47	3:20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

4 隐藏任务

Very Eesy/Eesy — / Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 4

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	116480	48272	25536	2800
	过关时间	4:00	4:12	4:24	4:36
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	104760	43524	23112	2700
	过关时间	4:50	5:13	5:35	5:57
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	2:40	2:53	3:06	3:17
	受伤情况	0	400	800	1200

5 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 4 / Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 5

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	1:30	2:00	2:30	3:00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	10560	4944	3072	1200
	过关时间	3:20	4:27	5:34	6:40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	3:00	4:00	5:00	6:00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	3:20	4:27	5:34	6:40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

6 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 5 / Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 6

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	1:00	1:20	1:40	2:00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	38000	16340	9120	1900
	过关时间	1:50	2:27	3:04	3:40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	50610	21504	11802	2100
	过关时间	2:20	3:07	3:54	4:40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	16100	7280	4340	1400
	过关时间	2:10	2:54	3:37	4:20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

7 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 6 / Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 7

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	1:30	2:00	2:30	3:00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	2:00	2:40	3:20	4:00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	2:20	3:07	3:54	4:40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	2:10	2:54	3:37	4:20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

8 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 7 / Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 8

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1:50	2:27	3:04	3:40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	2:00	3:07	3:54	4:40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	3:40	4:54	6:07	7:20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	2:40	3:34	4:27	5:20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

9 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 8 / Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 9

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	1:40	2:14	2:47	3:20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	2:20	3:07	3:54	4:40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	2:30	3:20	4:10	5:00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	2:00	2:40	3:20	4:00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

第七章 CHAPTER 7

1 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 1 / Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	19500	8700	5100	1500
	过关时间	6:00	8:00	10:00	12:00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Normal	连技得分	104760	43524	23112	2700
	过关时间	8:20	11:07	13:54	16:40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Hard	连技得分	93860	39104	20852	2600
	过关时间	9:40	12:54	16:07	19:20
	受伤情况	0	2000	4000	6000
∞ Climax	连技得分	308100	125580	64740	3900
	过关时间	9:30	12:40	15:50	19:00
	受伤情况	0	2000	4000	6000

第八章 CHAPTER 8

1 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 1 / Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	1:20	1:47	2:14	2:40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	2:30	3:20	4:10	5:00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	2:40	3:34	4:27	5:20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	2:20	3:07	3:54	4:40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

2 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 2 / Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 2

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0:50	1:07	1:24	1:40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	2:20	3:07	3:54	4:40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	4:20	5:47	7:14	8:40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	3:50	5:07	6:24	7:40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

3 自由战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 3 / Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 3

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	3:50	5:07	6:24	7:40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	30	29 以下	—	—
	过关时间	3:30	4:40	5:50	7:00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	3:40	4:54	6:07	7:20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	30	29 以下	—	—
	过关时间	4:30	6:00	7:30	9:00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

4 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 4 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 4

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	4：30	6：00	7：30	9：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	30	29 以下	—	—
	过关时间	4：10	5：34	6：57	8：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	5：00	6：40	8：20	10：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	30	29 以下	—	—
	过关时间	5：00	6：40	8：20	10：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

5 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 5 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 5

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	1：30	1：40	1：50	2：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：50	2：27	3：04	3：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

第九章 CHAPTER 9

1 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 1 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	1：30	2：20	2：30	3：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

2 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: – | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 2

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	93860	39104	20852	2600
	过关时间	2：30	2：38	2：45	2：53
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	224000	91700	47600	3500
	过关时间	4：00	4：18	4：36	4：55
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	23360	10304	5952	1600
	过关时间	3：00	3：14	3：27	3：41
	受伤情况	0	400	800	1200

3 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 2 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 3

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	2：00	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	1：40	2：14	2：47	3：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

4 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 3 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 4

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：30	2：00	2：30	3：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

5 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 4 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 5

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	2：00	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	2：30	3：20	4：10	5：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	6：40	8：54	11：07	13：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	3：20	4：27	5：34	6：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

6 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 5 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 6

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

7 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: – | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 7

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0：50	0：53	0：55	0：58
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	2：00	2：09	2：18	2：28
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	3：00	3：14	3：27	3：41
	受伤情况	0	400	800	1200

8 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 6 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 8

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：30	2：00	2：30	3：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	2：40	3：34	4：27	5：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	2：40	3：34	4：27	5：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	3：30	4：10	5：50	7：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

9 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 7 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 9

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

10 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 8 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 10

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	1：30	2：00	2：30	3：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	2：00	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	2：30	3：20	4：10	5：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	3：00	4：00	5：00	6：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

11 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: – | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 11

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1：00	1：03	1：06	1：09
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	10560	4944	3072	1200
	过关时间	2：30	2：41	2：53	3：04
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	6：10	6：38	7：06	7：35
	受伤情况	0	400	800	1200

第十章 CHAPTER 10

1 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 1 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	2：00	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	2：10	2：54	3：37	4：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	2：30	3：20	4：10	5：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	4：20	5：47	7：14	8：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

2 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 2 | Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 2

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	2：00	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	2：40	3：34	4：27	5：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	4：30	6：00	7：30	9：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	4：40	6：14	7：47	9：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

3 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: — ; Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 3

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	3：00	3：09	3：18	3：27
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	5：50	6：17	6：44	7：11
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	7：20	7：54	8：27	9：01
	受伤情况	0	400	800	1200

4 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 3 ; Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 4

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	1：40	2：14	2：47	3：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：50	2：27	3：04	3：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

5 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 4 ; Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 5

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	2：30	3：20	4：10	5：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	10560	4944	3072	1200
	过关时间	2：40	3：34	4：27	5：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	3：00	4：00	5：00	6：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

6 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 5 ; Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 6

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

7 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 6 ; Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 7

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1：30	2：00	2：30	3：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	2：00	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

8 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 7 ; Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 8

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	1：50	2：27	3：04	3：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	2：10	2：54	3：37	4：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	2：00	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

9 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: — ; Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 9

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	2：00	2：06	2：12	2：18
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	10560	4944	3072	1200
	过关时间	4：40	5：01	5：23	5：44
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	4：50	5：13	5：35	5：57
	受伤情况	0	400	800	1200

10 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 8 ; Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 10

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	2：00	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	2：40	3：34	4：27	5：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	2：40	3：34	4：27	5：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

11 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 9 ; Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 11

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	2：00	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	19500	8700	5100	1500
	过关时间	4：10	5：34	6：57	8：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	4：50	6：27	8：04	9：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

第十一章 CHAPTER 11

1 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 1 ; Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	10560	4944	3072	1200
	过关时间	6：40	8：54	11：07	13：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Normal	连技得分	65780	27692	14996	2300
	过关时间	11：20	15：07	18：54	22：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Hard	连技得分	129050	53360	28130	2900
	过关时间	8：40	11：34	14：27	17：20
	受伤情况	0	2000	4000	6000
∞ Climax	连技得分	38000	16340	9120	1900
	过关时间	12：20	16：27	20：34	24：40
	受伤情况	0	2000	4000	6000

第十二章 CHAPTER 12

1 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 1 ; Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	30	29 以下	—	—
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：50	2：27	3：04	3：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	2：20	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1：40	2：14	2：47	3：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

2 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 2 ; Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 2

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	1：40	2：14	2：47	3：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	27709	12104	6902	1700
	过关时间	4：00	5：20	6：40	8：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	5：30	7：20	9：10	11：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

3 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 3 ; Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 3

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	23360	10304	5952	1600
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1：40	2：14	2：47	3：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

4 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: — ; Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 4

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	32580	14112	7956	1800
	过关时间	2：00	2：06	2：12	2：18
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	93860	39104	20852	2600
	过关时间	4：00	4：18	4：36	4：55
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	3：10	3：25	3：39	3：54
	受伤情况	0	400	800	1200

5 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 4 ; Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 5

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	30	29 以下	—	—
	过关时间	0：20	0：27	0：34	0：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	0：20	0：27	0：34	0：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0：30	0：40	0：50	1：00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

6 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 5
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 6

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	13129	6032	3666	1300
	过关时间	1：40	2：14	2：47	3：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	16100	7280	4340	1400
	过关时间	1：40	2：14	2：47	3：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

7 隐藏任务

Very Eesy/Eesy: –
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 7

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：50	1：56	2：01	2：07
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：50	1：58	2：06	2：15
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	1：10	1：15	1：21	1：26
	受伤情况	0	400	800	1200

8 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 6
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 8

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	2：00	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Normal	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	3：30	4：40	5：50	7：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Hard	连技得分	19500	8700	5100	1500
	过关时间	5：10	6：54	8：37	10：20
	受伤情况	0	2000	4000	6000
∞ Climax	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	6：10	8：14	10：17	12：20
	受伤情况	0	2000	4000	6000

9 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 7
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 9

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	2：20	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	2：30	3：20	4：10	5：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	2：10	2：54	3：27	4：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

10 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 8
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 10

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	1：40	2：14	2：47	3：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	13129	6032	3666	1300
	过关时间	1：50	2：27	3：04	3：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	2：40	3：34	4：27	5：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

第十三章 CHAPTER 13

1 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 1
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	6：40	8：54	11：07	13：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Normal	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	11：50	15：47	19：44	23：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Hard	连技得分	74400	31200	16800	2400
	过关时间	11：40	15：34	19：27	23：20
	受伤情况	0	2000	4000	6000
∞ Climax	连技得分	10560	4944	3072	1200
	过关时间	13：20	17：47	22：14	26：40
	受伤情况	0	2000	4000	6000

第十四章 CHAPTER 14

1 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 1
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	4：40	6：14	7：47	9：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	5：00	6：40	8：20	10：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	5：20	7：07	8：54	10：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	5：10	6：54	8：37	10：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

2 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 2
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 2

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	5：20	7：07	8：54	10：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	13129	6032	3666	1300
	过关时间	6：50	9：07	11：24	13：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	7：20	9：47	12：14	14：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	7：50	10：27	13：04	15：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

3 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 3
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 3

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	4：00	5：20	6：40	8：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Normal	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	8：00	10：40	13：20	16：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Hard	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	9：00	12：00	15：00	18：00
	受伤情况	0	2000	4000	6000
∞ Climax	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	10：30	14：00	17：30	21：00
	受伤情况	0	2000	4000	6000



第十五章 CHAPTER 15

1 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 1
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	1：30	2：00	2：30	3：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

2 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 2
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 2

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	1：10	1：34	1：57	2：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	1：40	2：14	2：47	3：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

3 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 3
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 3

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	0：40	0：54	1：07	1：20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

4 自由战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 4
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 4

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	1：00	1：20	1：40	2：00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	1：50	2：27	3：04	3：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	2：40	3：34	4：27	5：20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	2：40	3：34	4：27	5：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

5 结界战斗

Very Eesy/Eesy: VERSE 5
Normal/Hard/∞ Climax: VERSE 5

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	0：50	1：07	1：24	1：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	1：20	1：47	2：14	2：40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	2：00	2：40	3：20	4：00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	3：10	4：14	5：17	6：20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

6 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 6 | Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 6

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	0 : 50	1 : 07	1 : 24	1 : 40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	1 : 20	1 : 47	2 : 14	2 : 40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	3 : 10	4 : 14	5 : 17	6 : 20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	3 : 20	4 : 27	5 : 34	6 : 40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

7 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 7 | Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 7

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	0 : 50	1 : 07	1 : 24	1 : 40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1 : 20	1 : 47	2 : 14	2 : 40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	1 : 30	2 : 00	2 : 30	3 : 00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1 : 10	1 : 34	1 : 57	2 : 20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

8 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 8 | Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 8

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1 : 10	1 : 34	1 : 57	2 : 20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	2 : 10	2 : 54	3 : 37	4 : 20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	3 : 10	4 : 14	5 : 17	6 : 20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	2 : 20	3 : 07	3 : 54	4 : 40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

9 隐藏任务

Very Eesy/Eesy – | Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 9

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	27709	12104	6902	1700
	过关时间	2 : 30	2 : 38	2 : 45	2 : 53
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	104760	43524	23112	2700
	过关时间	5 : 20	5 : 45	6 : 09	6 : 34
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	6 : 30	7 : 00	7 : 30	8 : 00
	受伤情况	0	400	800	1200

10 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 9 | Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 10

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	1 : 30	2 : 00	2 : 30	3 : 00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	2 : 10	2 : 54	3 : 37	4 : 20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	4 : 10	5 : 34	6 : 57	8 : 20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	4 : 30	6 : 00	7 : 30	9 : 00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

11 自由战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 10 | Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 11

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	0 : 50	1 : 07	1 : 24	1 : 40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	1 : 20	1 : 47	2 : 14	2 : 40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	2660	1484	1092	700
	过关时间	1 : 40	2 : 14	2 : 47	3 : 20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	1 : 50	2 : 27	3 : 04	3 : 40
	受伤情况	0	1500	3000	4500

12 自由战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 11 | Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 12

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	1 : 40	2 : 14	2 : 47	3 : 20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1 : 30	2 : 00	2 : 30	3 : 00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	2 : 10	2 : 54	3 : 37	4 : 20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	2 : 30	3 : 20	4 : 10	5 : 00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

13 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 12 | Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 13

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1 : 20	1 : 47	2 : 14	2 : 40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	1 : 50	2 : 27	3 : 04	3 : 40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	4950	2520	1710	900
	过关时间	2 : 30	3 : 20	4 : 10	5 : 00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	3 : 30	4 : 40	5 : 50	7 : 00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

14 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 13 | Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 14

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1 : 00	1 : 05	1 : 10	1 : 15
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1 : 30	1 : 40	1 : 50	2 : 00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	800	560	480	400
	过关时间	1 : 50	2 : 27	3 : 04	3 : 40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	1 : 20	1 : 25	1 : 30	1 : 35
	受伤情况	0	1500	3000	4500

第十六章 CHAPTER 16

1 结界战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 1 | Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	5 : 10	6 : 54	8 : 37	10 : 20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Normal	连技得分	1860	1104	852	600
	过关时间	8 : 20	11 : 07	13 : 54	16 : 40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Hard	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	8 : 30	11 : 20	14 : 10	17 : 00
	受伤情况	0	2000	4000	6000
∞ Climax	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	11 : 20	15 : 07	18 : 54	22 : 40
	受伤情况	0	2000	4000	6000

终章 EPILOGUE

1 自由战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 1 | Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 1

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	1 : 00	1 : 20	1 : 40	2 : 00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0 : 50	1 : 07	1 : 24	1 : 40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	100	109 以下	—	—
	过关时间	0 : 50	1 : 07	1 : 24	1 : 40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	1 : 00	1 : 20	1 : 40	2 : 00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

2 自由战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 2 | Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 2

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	30	30 以下	—	—
	过关时间	1 : 10	1 : 34	1 : 57	2 : 20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	30	30 以下	—	—
	过关时间	1 : 00	1 : 20	1 : 40	2 : 00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	30	30 以下	—	—
	过关时间	1 : 10	1 : 34	1 : 57	2 : 20
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	30	30 以下	—	—
	过关时间	1 : 00	1 : 20	1 : 40	2 : 00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

3 自由战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 3 | Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 3

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	30	30 以下	—	—
	过关时间	1 : 10	1 : 34	1 : 57	2 : 20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	30	30 以下	—	—
	过关时间	1 : 00	1 : 20	1 : 40	2 : 00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	30	30 以下	—	—
	过关时间	1 : 00	1 : 20	1 : 40	2 : 00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	30	30 以下	—	—
	过关时间	1 : 10	1 : 34	1 : 57	2 : 20
	受伤情况	0	1500	3000	4500

4 自由战斗

Very Eesy/Eesy VERSE 4 | Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 4

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	1 : 10	1 : 34	1 : 57	2 : 20
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	1 : 20	1 : 47	2 : 14	2 : 40
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	100	109 以下	—	—
	过关时间	1 : 30	2 : 00	2 : 30	3 : 00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	1 : 30	2 : 00	2 : 30	3 : 00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

5 隐藏任务

Very Eesy/Eesy – | Normal/Hard/ ∞ Climax VERSE 5

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	—	—	—	—
	过关时间	—	—	—	—
	受伤情况	—	—	—	—
Normal	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	3 : 30	3 : 41	3 : 51	4 : 02
	受伤情况	0	400	800	1200
Hard	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	4 : 30	4 : 50	5 : 11	5 : 32
	受伤情况	0	400	800	1200
∞ Climax	连技得分	480	372	336	300
	过关时间	7 : 50	8 : 26	9 : 02	9 : 38
	受伤情况	0	400	800	1200

6 结界战斗

Very Eesy/Eesy　VERSE 5
Normal/Hard/∞ Climax　VERSE 6

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	10 : 50	14 : 27	18 : 04	21 : 40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Normal	连技得分	83750	35000	18750	2500
	过关时间	13 : 20	17 : 47	22 : 14	26 : 40
	受伤情况	0	1000	2000	3000
Hard	连技得分	74400	31200	16800	2400
	过关时间	15 : 40	20 : 54	26 : 07	31 : 20
	受伤情况	0	2000	4000	6000
∞ Climax	连技得分	13129	6032	3666	1300
	过关时间	16 : 30	22 : 00	27 : 30	33 : 00
	受伤情况	0	2000	4000	6000

7 结界战斗

Very Eesy/Eesy　VERSE 6
Normal/Hard/∞ Climax　VERSE 7

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	8360	4004	2552	1100
	过关时间	1 : 10	1 : 15	1 : 20	1 : 25
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	13129	6032	3666	1300
	过关时间	1 : 10	1 : 15	1 : 20	1 : 25
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	83750	35000	18750	2500
	过关时间	0 : 50	0 : 52	0 : 54	0 : 56
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	19500	8700	5100	1500
	过关时间	0 : 46	0 : 48	0 : 50	0 : 52
	受伤情况	0	1500	3000	4500

8 结界战斗

Very Eesy/Eesy　VERSE 7
Normal/Hard/∞ Climax　VERSE 8

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	30	29 以下	—	—
	过关时间	0 : 30	0 : 40	0 : 50	1 : 00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	30	29 以下	—	—
	过关时间	0 : 30	0 : 40	0 : 50	1 : 00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	30	29 以下	—	—
	过关时间	0 : 30	0 : 40	0 : 50	1 : 00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	110	109 以下	—	—
	过关时间	0 : 30	0 : 40	0 : 50	1 : 00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

9 结界战斗

Very Eesy/Eesy　VERSE 8
Normal/Hard/∞ Climax　VERSE 9

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0 : 30	0 : 40	0 : 50	1 : 00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0 : 30	0 : 40	0 : 50	1 : 00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0 : 30	0 : 40	0 : 50	1 : 00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0 : 30	0 : 40	0 : 50	1 : 00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

10 结界战斗

Very Eesy/Eesy　VERSE 8
Normal/Hard/∞ Climax　VERSE 9

难度	评价要素	白金评价	金评价	银评价	铜评价
Very Eesy Eesy	连技得分	260	224	212	200
	过关时间	0 : 30	0 : 40	0 : 50	1 : 00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Normal	连技得分	1250	800	650	500
	过关时间	0 : 30	0 : 40	0 : 50	1 : 00
	受伤情况	0	500	1000	1500
Hard	连技得分	6500	3200	2100	1000
	过关时间	0 : 30	0 : 40	0 : 50	1 : 00
	受伤情况	0	1000	2000	3000
∞ Climax	连技得分	3680	1952	1376	800
	过关时间	0 : 30	0 : 40	0 : 50	1 : 00
	受伤情况	0	1500	3000	4500

隐藏任务概述

在章节中，找到并进入金色的魔法阵，就可进入特殊的场地挑战隐藏任务。隐藏任务需要完成的是特殊规则下的战斗，挑战成功后可以取得心脏碎片、魔力碎片、迷你游戏子弹的道具奖励。任务中没有体力限制，但有时间和受伤回数的限定，失败的话不会 GAME OVER，可以继续挑战。隐藏任务共有 21 个，具体位置和出现方法请参看地图攻略部分，任务有八种特殊规则，还有一种是在“限定时间内全灭天使”，没有其他特殊的限定，因此不再单独说明。虽说不同难度的任务敌人配置不同，难度差别也很大，但基本战术却是共通的，以下只说明一下各种规则任务的基本应对方法，实际操作中，只要牢记要点，随着熟练度的上升，这些任务甚至可以成为玩家表演的舞台。

在魔女时间中杀敌

只有在魔女时间中攻击敌人才有效，其他状态下的所有招式都无法对敌人造成伤害。在魔女时间中尽量采用快速强力的攻击手段，比如 PKP 或火箭脚，在魔女时间快结束时用拷问技也是不错的手段，就算魔女时间已经结束，但拷问技的伤害依然有效。无限巅峰难度时，打这种规则的隐藏任务也可以正常发动魔女时间。

用拷问技杀敌

这类任务在一开始会设定用拷问技杀敌的数量，只要完成这个基本的数量，其他敌人用别的方法干掉也是可以的。需要注意的是，使用拷问技的次数不等于杀敌数量，因为部分上级天使一次拷问技只能造成大半体力的损伤，无法一击毙命，遇到这些天使时，要先削减他们一半左右的体力，再使用拷问技。拷问技对魔力的需求比较大，挑战此类任务时，魔力上限最好在两条（16格）以上，多用挑衅回复魔力，也可以用威力小、速度快的武器招式连续攻击敌人来回复魔力。因为被击中会减少魔力，所以准确的回避也很重要。

用头发攻击杀敌

所有的通常攻击全部无效化，直接攻击会被弹开，只有头发攻击才能对敌人造成伤害。修罗刃的 PKP 在这类任务中大显神威，有魔力时，也可以用铁山靠直接发动头发攻击。PKP 的具体用法是先变豹子与敌人拉开距离，然后再输入连技指令，在高难度时，可以在 PK 之后按住 K，然后变豹子围着场边跑，在安全位置按 P 键，就能出头发攻击了。反复这一操作，无伤完成此类任务也不是什么难事。

用天使武器杀敌

除了使用天使武器之外，所有的攻击都不能对敌人造成伤害。在场地中会设置无限再生的天使武器，其中杖是最实用的武器，按 K 键再转动左摇杆的回旋攻击不仅范围广，攻击力也相当惊人。单个的敌人和空中的敌人，则可以用威力强劲的弓箭在远处射杀。基本上只要这两种天使武器就足够应付这个规则的所有任务了。

魔女时间无效

回避敌人的攻击时，无法发动魔女时间，只能用其他手段将敌人全部干掉。这类任务其实就是最高难度的预演，能够适应无限巅峰难度系统的玩家，这类任务根本不算什么。而在无限难度中，这些任务的要求全部变成了“在限定时间内全灭敌人”。想通过此类任务，PKP、火箭脚等通杀型实用技值得信赖。

灵体战斗

类似于保护瑟蕾莎的战斗，贝优妮塔需要将肉体置于战场上，再以灵体状态与敌人战斗。由于肉体受伤也会减少受伤回数，所以一定要保护好本体。建议一开始就变成豹子，然后把本体放在画面的最里侧。脚上装备炎爪，在敌人接近本体的防护罩，来不及处理时，就放大爆弹把敌人轰飞或直接轰杀。妖刀的跳跃 PKP 在这类任务中也有很高的实用度。

拳脚数量限制

需要在一定的拳脚按键数量限制下干掉所有的天使，超出限定数量后，按 P 或 K 将无效。如何以最少的攻击回复消灭敌人是完成此类任务的关键。由于按住不放和连打型的招式是不减少拳脚数量的，所以妖刀的二段蓄力斩是相当有用的招式。高难度时，此类任务的限制数量会比较宽松，PKP、火箭脚、大爆弹这些大威力招式几乎都可以无顾忌地使用。

空中停留

滞空任务就是要控制角色在空中停留一定的时间，在此期间脚不能沾地，不然时间会重新开始计算。完成长时间滞空最简单的方法还是使用鞭子，在空中按住 P 键把敌人拉过来，然后踩跳，再拉过来，再跳，如此反复即可。高难度时，会出现不能直接用鞭子拉过来的上级天使，此时需要先将敌人破甲，然后用鞭子连续踩跳。脚上不要装备大威力的枪械，以免过早将敌人打死。在空中开枪或是变乌鸦，也可以耗掉一些时间，有敌人被打死时可以用这种方法过渡。

隐藏要素补充

瞬间致富

无论是挑战罗丹还是想使用电话直销秘技，手里都得有上千万的票子。普通状态下打上一关，只能赚上万把块钱，因此在补充隐藏要素之前，先要了解快速赚钱的方法。

快速赚钱也要分两步走。初期可以刷 Normal 第七章的 BOSS 四元德“节制”，手上要装备雷爪，饰品需装备“セレーネの光”、“绝望の眼差し”，并准备几个体力回复道具。整个战斗中只需要用一招，就是 PPPP 连按，不用躲，被打中也不无谓。开始阶段还体现不出赚钱的优势，到 BOSS 的两只手都断了以后，如果能背下三个连接点在哪里，



变豹子跑过去，再用枪把得分连上，在 BOSS 的脑袋露出来之前，就已经赚到六位数了。打脑袋的时候，要诀是不停受伤！这样就能一直进入魔女时间，敌人狂暴化加魔女时间，得分会变成 2.25 倍，体力不够就吃回复药，这样一直打到 9999×9.9，其实分数还在涨。这样打一关要六七分钟，可以赚 60 万左右。

在取得“时の腕轮”后，选 Normal 难度的第二章，前面的战斗随便打。在最后的小教堂时，魔力需处于全满状态，当然魔力上限最好也能达到最大。武器方面能发动火箭筒百裂脚就可以，饰品装备“时の腕轮”和“绝望の眼差し”。和四元德“勇气”的一个头开打后，立即按住挑衅键使用火箭百裂脚。魔力用完后挑衅键也不要放开，火箭百裂脚的狂轰滥炸，加魔力很快，间隔两秒就又能发动魔女时间了。而且“时の腕轮”能够对火箭百裂脚产生增幅效果，得分会以极为夸张的方式往上跳。这样打一关差不多也是六七分钟，但一次可以赚数百万。

打败罗丹

一千万在手，就可以去商店买 999999 一张的招待券，挑战天使形态的罗丹了。光头大叔的孔雀技非常华丽，移动、回避、攻击速度都很快，两排满血只够他打两套连击的，而他的体力却非常厚实。体力还剩两条时，他会使用移动投技“瞬狱杀”，被打中了必定空血。打罗丹不分难度，但回避、弹返罗丹的任何攻击都不能发动魔女时间。

单挑罗丹，失败数十次是比较正常的，这里推荐两种可操作性较强的方法。一种是比较耗时间的修罗刃 PKP 战法，饰品选择守护蝶、恶因恶果の数珠，一开始就变成豹子，在场地里绕圈子，罗丹跟在后面，但追不上你，往前跳一步落地后输入 PKP 的剑气攻击，并注意及时回避，无论打没打中，都继续变豹子跑开，重复以上步骤。有机会就召唤蝴蝶帮自己挡几下，就这样把罗丹慢慢磨死。

另一种方法可以秒杀光头，但需要取得光剑。进入战斗时，魔力得是满的，因为这个战术消耗魔力很快。装备饰品“セルギーの恋人”且不装备其他持续型饰品。一开始还是变豹子和罗丹绕圈子，在他发动损石攻击前，就召唤分身并伺机蓄力，蓄好力后回避或变成豹子是不会取消蓄力的。在 BOSS 最后一下大损石攻击后会有很长的硬直，接近后放大光剑，之后就 P 按住半秒放开、P 按住半秒放开这样发动一套带蓄力斩的连技，等于有三把大光剑一起削光头大叔，一个回合就能搞定。失败的话就退出重试，总能抓到一次机会。



ANGEL SLAYER

完成全部隐藏任务之后，在下一个过关画面中会开启“失落之章”



ANGEL SLAYER。这是一个类似《鬼泣》“血之宫殿”的生存模式，一共 51 层，中途不能存档，不能使用道具，只能一口气打完。前 10 层为 Normal 难度，中间 20 层为 Hard 难度，最后 21 层为无限难度。其中有些敌人的配置很是惊人，第 50 层更是有三个贞德同时出场，51 层的 BOSS 是假贝优妮塔，很是厉害。打穿 ANGEL SLAYER 有不少窍门，武器选择推荐光环，用空中方向一圈 +P 的呼啦圈攻击可以应付大部分的杂兵战，包括三个贞德；饰品方面守护蝶是一定要的，外加“ディネタの星”，体力不足就对着某一层最后一个杂兵挑衅，直到体力加满，魔力应该也能加满；遇到第 51 层的贝优妮塔不要太紧张，守护蝶要常备，然后用光环的 P 攻击，一下一下地捅，有节奏地只出连击的第一下，这一招可连续命中 BOSS 多次，伤害比较大，也便于回复魔力。蝴蝶没了就变豹子跑远了再放蝴蝶，之后再一下一下地捅，如此循环，无伤打败 BOSS 也不在话下。

隐藏角色

完成 ANGEL SLAYER 后，可以开启新角色小恶魔之王 ZERO，他的样子和用“魔界交信器”召唤出来的小恶魔差不多，只是个头和人一样大，可以用他进行游戏，只是要重新开档。ZERO 的武器招式与贝优妮塔基本相同，但移动速度更快，攻击敌人增加魔力的速度是其他角色的 2 倍，不装备魔界交信机也可以召唤小恶魔。但是，ZERO 受到一次攻击就会变成空血状态，受到二连击就死翘翘！

Normal 以上难度全关卡白金或紫月评价，就可以使用贞德，同样也只能开新档进行游戏，剧情画面中的贝优妮塔会变成贞德的形象，而 Normal 通过后，贞德也可以换装。武器、召唤兽的性能与贝优妮塔相同，但名字不同，样子稍有变化。贞德的连续回避不会有硬直出现，但普通回避无法发动魔女时间，只有变蝙蝠的那种回避才能发动，难度较大，需要一定的练习。贞德头发攻击的威力是贝优妮塔的 1.5 倍，而魔女时间中的得分倍率变成 2 倍。



TIPS 刷评价

全关卡白金或紫月，听上去很恐怖，其实了解方法之后并不算太难。首先，全白金评价在 Normal 难度显然更容易实现，其次，并不是所有的战斗都要白金才能让关卡评价达到白金，一半白金、一半金评价就能拿下总评白金。这就好办了，关键是所有的战斗都要打，漏掉战斗的话对评价影响比较大，隐藏挑战能过的话，基本上都能得金以上评价。然后就是利用游戏的存档方式来刷评价，比如有一战打得很差，可以在看到评价画面时按暂停，选最后一项退到标题画面，再选 CONTINUE 接关，你会回到最后的自动存档点，上一战的成绩就不计算了，用这个方法一战一战磨，就算是全紫月都有可能。像 BOSS 战这种中间分段的战斗，更是可以一段一段打，那就太轻松了。

电话直销秘技

注意！本秘技会严重影响游戏乐趣和耐玩度，不到万不得已，请勿随意使用。特别是刚刚接触本游戏的玩家，最好能够抵御诱惑，跳过本段内容。

这条秘技可以开启除双节棍之外所有重要的隐藏要素，但前提是你得先有 300 万以上的资金，然后前往第二章第 3 战所在的那个广场。广场上共有 3 部公用电话，楼梯下左边的电话用于开启隐藏武器，右边的电话用于开启隐藏饰品，后面靠近柱子的电话用于开启隐藏角色。只要站在电话前输入密技，成功后会听到音效，并扣除一定数量的金钱，金钱不够时秘技无效。输入时不必太快，没有成功的话就多试几次。先购入“时の腕轮”，之后用快速赚钱法可以很快挣得购买所有要素的钞票。



指令	开启内容	名称	所需金钱
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→△	武器	火星枪	100 万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→×	武器	光剑	100 万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→L1	武器	光环	300 万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→L2	饰品	时之腕轮	300 万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→R1	饰品	长之证	200 万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→R2	饰品	绝顶之腕饰	500 万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→○	隐藏角色	贞德	100 万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→□	隐藏角色	小恶魔 ZERO	500 万



可以说自公布以来，《FF XIII》的名字几乎就是一直和PS3“捆绑”着的，购买PS3的玩家中有相当一部分就是为了等着这个游戏的出现。如今游戏已经发售了一段时间，相信很多玩家已经将三年半的等待化为了热情投入到游戏中去了。作为“《FF》系列”的正统续作，《FF XIII》的素质自然不用怀疑，画面、音乐、系统等各方面都可以说达到了当下日式RPG巅峰水准，而玩家要做的就是准备一个舒适的游戏环境，慢慢享受这场幻想世界的奇幻之旅……

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

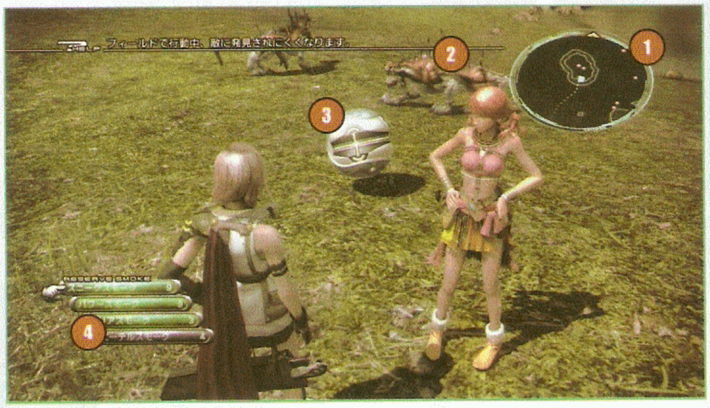
文 白夜（levelup.cn）、纱迦 美编 忽悠悠

主线流程通关时间：50 小时左右　　获得白金奖杯时间：90 小时左右

最终幻想 X III	Square Enix	角色扮演
PS3 ファイナルファンタジー X III		日版
2009 年 12 月 17 日	1 人	8800 日元
		对应玩家年龄：12 岁及以上

系统解析 The System of FFXIII

平常画面解说



①迷你地图：箭头是玩家，边缘的黄色箭头表示目标地点方向，叹号表示目标地点，红点是敌人。
②敌人，详情见“标志遇敌方式”的解说。
③宝箱，在敌人警戒和发现状态下无法拿取。
④烟雾弹菜单。

标志遇敌方式

游戏采用的是地图上可见敌人的“标志遇敌方式”，当玩家靠近敌人时，右上角的迷你地图会变成橙色并伴随有音效。此时敌人进入警戒状态，如果敌人发现我方，则头上会出现叹号，此时敌人会主动与我方接触，接触后发生战斗。而玩家如果在敌人没有发现的情况下（没有叹号出现）从背后接触敌人发生战斗，就会有“奇袭”效果，即战斗开始时强制由队伍leader将全部敌人打致崩溃边缘且我方ATB计量槽是积攒满的状态。整个游戏过程中玩家要多利用建筑物掩体以及观察敌人移动规律尽可能达成“奇袭”。

烟雾弹（リザーブスモーク）

流程第2章开放的功能，相当于地图功能道具，在移动中按L1即可调出烟雾弹，选择后使用，可对让我方在一些有利状态下进入战斗。

パワースモーク	战斗开始前附加我方全体ブレイブ・フェイス・ヘイスト效果
バリアスモーク	战斗开始前附加我方全体プロテス・シェル・ベール・ガッツ效果
スニークスモーク	移动中不会被敌人发现，造成“奇袭”专用
エーテルスモーク	恢复 TP 到最大值

记录点

记录点除去存储游戏进度外最重要的作用还在于“商店（ショップ）”以及“改造”功能。商店的种类和其中贩卖的商品会随着流程的增加而增加，而改造机能会在流程进行到第4章之后开放，后面有详细介绍。这里先列出所有商店的开放方法：

商店名	开放条件
ユニコーンマート	第一章自动获得
B&W野外用品店	第二章初期事件后自动获得
アップインアームス	第三章与“战斗爆击骑カルラ”的战斗取得胜利后获得（ビルジ湖：放弃都市の门）
LENORAガレージ	第四章与“ドレッドノート”的战斗后获得（ヴァイルピークス：解体作业厂迹）
マジカルモーメント	第五章与“ヘビーモス”的战斗后获得（ガプラ树林：试验场Dフィールド）
生体素材けものや	第五章与“试作机ユイジンシャン”（ガプラ树林：兵器整备栋）
プラウトス武具工房	第七章与“飞空战车グライフ”的战斗后获得（商业都市パルムポルム：エストハイム邸）
矿脉堂本铺	第八章与“突击炮レーヴェ”的战斗后获得（ノーチラス・パーク：时计塔）
モーグリワークス	第十章与“シド・レインズ”的战斗后获得
圣府军技术试验局	第十二章与“守护骑アナヴァタフタ”的战斗后获得
エデン药化学センター	第十二章与“プラウド・クラッド”的战斗后获得
特殊マテリアル研究所	第十一章战胜冥碑任务7的“ビトゥイトス”掉落
ギルガメッシュ机关	战胜ファルシ＝タイタン的试练的E2任务中的ジルニトラ（第46号任务）

菜单解说



①最佳配置（见详解）
②状态：显示角色当前的装备、物理魔法攻击力等信息。
③水晶石（见详解）
④技能：可以按职业分类查询当前角色学习过的所有技能以及召唤兽的技能。
⑤装备：装备只有武器和饰品两类，有某些搭配会有附加效果出现。
⑥道具
⑦区域地图
⑧摘要：各种剧情、TIPS、敌人资料全都可以在这里查看，会随着游戏进程而不断收录新资料。
⑨设定

职务

“职务（ロール）”实际上就是本作中的职业系统，比如“治疗手”其实就类似于系列中传统的“白魔导士”，不过区别在于本作中的治疗手并不会有任何攻击的技能，只是专心进行回复行动，而“攻击手”则只会不断攻击而不会回复等等。所以“职务”实际上就是在“专业”上再度强化和调整的职业系统。游戏中总共存在的职务有以下6种：

职务	解说
攻击手（アタッカー/ATK）	强化攻击的职务，会运用各种物理攻击技能以及少数无属性魔法，主要伤害输出职务
防御手（ディフェンダー/DEF）	强化防御的职务，会陆续学习到各种减轻伤害的技能
追击手（ブラスター/BLA）	追随攻击手对敌人进行追加打击强化的职务，重点在于提升连锁数以及造成敌人崩溃，会使用丰富多彩的魔法攻击
治疗手（ヒーラー/HLR）	专精于回复和治疗异常状态的职务，无法采取攻击行动
强化手（エンハンサー/ENH）	在战斗中使用各种支援技能强化我方战斗能力的职务
弱化手（ジャマー/JAM）	在战斗中给敌方附加各种不利状态的职务



通过职务成长来获得更高级的能力

举例追击手的火魔法成长效果，从攻击对象为单体的初级火焰魔法（ファイア）到攻击对象为复数敌人的高级火焰魔法（ファイガ），这就需要在追击手的水晶石上取得相应的能力才可以，更高级的魔法自然也需要更高级的职务等级。此外这里透露，虽然高级火焰魔法消耗的时间计量槽相比初级火焰魔法要多，但是具有可以将即使没有陷入崩溃状态的敌人也打致浮空状态的特点，而如果可以在此时追击成功的话，敌人受到的伤害更大，我方的连锁计量槽成长也会加速。高级的冰魔法和雷魔法等都具有这个效果。

最佳配置

在战斗中，各角色可以分别被赋予诸如“攻击手”之类的“职务”，而各种职务的搭配就是“最佳配置（オプティマ）”。例如，闪电担任“攻击手”、霍普和香草的职务为“追击手”，而这三种职务搭配构成的最佳配置即是“猛攻突击（ラッシュアサルト）”，是一个倾向于攻击的配置。最佳配置的名称会根据构成职务的不同而产生变化。



①最佳配置。只要在战斗中按下L1按钮就会显示出当前可以切换的所有最佳配置列表。不过这个列表中的最佳配置需要玩家在战斗前就要设定好，在菜单的“オプティマ编成”选项中可以设置。

②角色与对应职务。这里显示的是当前最佳配置中各角色担任的职务以及附加效果。

③最佳配置解说。这里对当前要选择的最佳配置有一个大致的解说，使玩家能够明白这个最佳配置的优势在哪里。

实际运用心得

首先最佳配置一旦切换，各角色的职务也会相应变化，伴随而来的就是攻击技能的大变化，所以玩家如果想要在战斗中使用某种职务的专有技能的话，也要不断地切换最佳配置，这也导致最佳配置的系统实际上有一些将同伴作为技能使用的感觉。

在快节奏的战斗中，玩家要结合具体情况考虑攻守平衡，比如先用“攻击手＋追击手＋追击手”的最佳配置强攻，在HP不多的时候再切换为“防御手＋治疗手＋治疗手”的搭配进行回复等等，这实际上也是一种对整体



□三防御者的配置即使不执行任何指令也可以减少许多伤害。

队伍的操作，同时也避免了队友“犯傻”的情况出现。而以上是两种比较极端的配置，比较“大起大落”，容易造成连锁崩溃计量槽因攻击中断而归为100%。所以在一般的战斗中，“攻击手＋追击手＋治疗手”的组合比较攻守平衡，但是在某些强大的BOSS战时这种配置又有些显得攻击和回复两方面效率都不高，这就要求玩家熟练掌握切换和各种配置的应用时机，这是最基本的。在熟练掌握切换和各种配置的特性后，玩家完全可以通过一些比较“极端”的配置之间更高频率的切换来代替一些“稳妥”的配置，比如快速增加连锁计量槽的三追击手配置，保证最大攻击输出的三攻击手配置以及最大限度减少伤害的三防御手配置等。

而除去切换整个队伍的攻守方向外，最佳配置的即时切换有时也被用来增加队伍的某项能力，这和队伍中的职务有关。比如切换至有防御手的阵型就可以增加队伍的整体防御力，所以经常在BOSS发动各种必杀技时要切换至带有防御手的阵型来减少伤害。具体如下：

职务	推荐角色	职务 BONUS
攻击手	闪电、斯诺、塞兹、芳	提升我方的攻击力
		LV1 自身 ×2.0、同伴 ×1.05
		LV2 自身 ×2.1、同伴 ×1.05
		LV3 自身 ×2.2、同伴 ×1.10
		LV4 自身 ×2.3、同伴 ×1.10
追击手	闪电、斯诺、塞兹、霍普、香草	我方成员连锁计量槽增加量上升
		LV1 自身 +1.0%、同伴 +0.1%
		LV2 自身 ×1.5%、同伴 +0.1%
		LV3 自身 ×2.0%、同伴 +0.2%
		LV4 自身 ×2.5%、同伴 +0.2%
防御手	斯诺、芳	我方所受伤害减少
		LV1 自身 −40%、同伴 −5%
		LV2 自身 −45%、同伴 −5%
		LV3 自身 −50%、同伴 −10%
		LV4 自身 −55%、同伴 −10%
弱化手	香草、芳	我方的技能成功率上升、防御手“挑衅”成功率上升
		LV1 自身 ×1.2、同伴 ×1.05
		LV2 自身 ×1.25、同伴 ×1.05
		LV3 自身 ×1.30、同伴 ×1.10
		LV4 自身 ×1.35、同伴 ×1.10
强化手	塞兹、霍普	我方各种技能的持续效果时间上升
		LV1 自身 ×2.0、同伴 ×1.05
		LV2 自身 ×2.1、同伴 ×1.05
		LV3 自身 ×2.2、同伴 ×1.10
		LV4 自身 ×2.3、同伴 ×1.10
治疗手	闪电、香草、霍普	我方的各种回复技能回复力上升，包括防御手的“リジェネガード”
		LV1 自身 ×1.5、同伴 ×1.10
		LV2 自身 ×1.6、同伴 ×1.10
		LV3 自身 ×1.7、同伴 ×1.15
		LV4 自身 ×1.8、同伴 ×1.15

利用“最佳配置”的切换更快速地出手

切换最佳配置时通常我方的角色通常都会摆一个POSE，而也许是出于对这段时间浪费的“补偿”，切换“最佳配置”在某种情况下会使ATB槽涨满。这个条件就是自上一次切换最佳配置后12秒再进行最佳配置的切换便可以令ATB槽涨满，所以玩家在一般的战斗中可将常用的配置设置两套，然后在战斗中通过不断切换从而提高攻击频率，使战斗更有效率。



□你会发现，切换配置后ATB槽是满的状态。

水晶石



菜单中的"クリスタリウム"也就是本作中的角色培养系统"水晶石系统"了。在《FFXIII》中，角色们将没有等级概念存在，所有的成长全都依靠水晶石系统来完成，主要是培养和强化各角色的职务以增强角色的能力。在这个系统里，每个职务都有不同的水晶石，而在各自职务的水晶石里，都有不同的成长路线。所以玩家要面对的问题就是"结合角色的特点优先强化某些职务"，比如闪电就可以很早先进行"攻击手"和"追击手"的强化，而香草早期就是"治疗手"和"追击手"等等。

可以从画面上看到闪电的追击手职务具体的培养状况，主要分为六项——职务等级、能力（アビリティ）、HP最大值、物理攻击、魔法攻击、ATB等级，后面的分数则表示当前取得的水晶数与总水晶数，而实际上这个"水晶"也就是能力，每个职务应该都以这四项能力为基础，有着不同的着重培养方向。

力量线

水晶(能力)是分部在水晶石的各个部分的，而且还存在各种分支，这与《FF X》的"晶球盘"系统颇为相似，不过水晶石的分支相比晶球盘要简单不少。各水晶之间通过一种叫"力量线(パワーライン)"的东西连接，玩家要从一个水晶到另一个水晶必须通过延伸这些力量线才可以实现，而这就需要玩家在力量线里注入CP(水晶点数)。在选定好力量线后，按住○键就可以将CP注入该力量线并不断向下一个水晶延伸了，但如果相应的CP不够，力量线也许就在中途就无法延伸了。所以，想要快速成长的关键还是通过不断地战斗来积累CP才可以。另外，非常体贴的一点是，在已经注入并完成两水晶之间延伸的力量线上移动并不需要重复注入CP。

水晶石等级

从菜单画面的下方可以看到，水晶石系统也具有等级，比如"クリスタリウムLV1"，这代表了当时水晶石的成长界限。这个等级会随着游戏的进程慢慢增加，到时候玩家可以在水晶石上取得的水晶(能力)也就随着越来越多。这个等级最高是10级，会在游戏通关后全部解锁。而到了后期，每个角色都会有所有职务的水晶石，但是一些与角色特点不符合的职务想要学习到技能是需要消耗比其他角色更多的CP的，比如闪电想要学习"强化手"的技能就要比霍普需要的CP多得多。

装备改造

武器和饰品都有级别设定，级别越高，效果越显著，要想升级就需要用到改造。改造需要素材，游戏中的素材分为两种，一种是普通素材，这种素材每一种都代表不同的经验值，只要给武器和饰品加到足量的经验值即可升级，至于用什么素材是没有太大区别的。

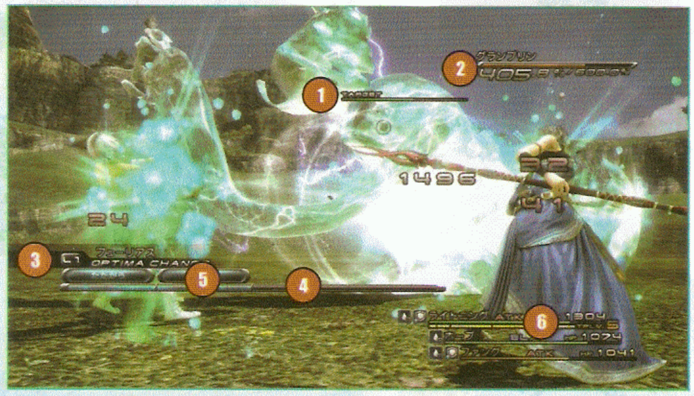
另一种是合成素材，这种素材没有经验值，它只能用于特定的武器和饰品的改造，而且对其级别也有要求。大家在往武器和饰品上灌经验值时看到的灰色不可选素材就是这种了。像闪电26级的"ライオンハート"加上"ヒヒイロカネ"就能变成15级的"アルテマウエポン"。

不过普通素材之间的区别并非仅仅只有经验值，还有经验值倍率的隐藏数值。部分素材(生物素材)投入之后会让经验值倍率增加，从1.0倍变成1.25倍、1.5倍乃至3倍。而另外部分素材（机械素材）投入之后反而会让经验值倍率下降，但这种素材一般具备较高的经验值。所以一般的改造方针就是用生物素材先增加经验值倍率，然后投入高经验值的机械素材。

这里推荐两种可以在商店中买到，而且很便宜但可以迅速增长倍率的材料。

素材名	个数	倍率
呪われた牙	4	1.25
	8	1.5
	16	1.75
	20	2
	39	3
彩りゼリー	4	1.25
	8	1.5
	15	1.75
	18	2
	36	3

战斗 Battle System



战斗画面解说

①敌人当前HP
②连锁崩溃计量槽
③最佳配置
④ATB计量槽
⑤指令选择菜单
⑥我方成员信息区

A.角色姓名
B.当前职务的简称
C.当前HP
D.TP等级



全面进化的高速即时战斗

《FF XIII》的战斗中玩家只可以操作一名角色，基本还是采用系列传统的ATB形式，但本作的进化在于ATB计量槽是分几个区域的，所以玩家只要在时间计量槽积累到必要值时即可以开始行动，而不必要等到它积累到最大值。不过，如果等待时间计量槽积累到最大值，那么玩家便可以一口气存储多个指令并一口气执行。此时，角色会根据玩家所选指令顺序释放出威力巨大的连续攻击。

配合这个基本形式，战斗中的每种指令都被设定了一个消耗值(コスト)。当某个指令实行时，就会在时间计量槽上扣掉该指令的消耗值。比如当前的时间计量槽分为三个区域，相当于上限是消耗值3(当然这个上限可以在游戏中成长)。当它积累到上限值时，消耗值为1的指令便可以连续执行3项，但如果要执行消耗值为3的指令，那时时间计量槽就会一口气消耗殆尽。

对于魔法等技能，《FF XIII》中也不再有MP等设定，全部采取消耗值系统。

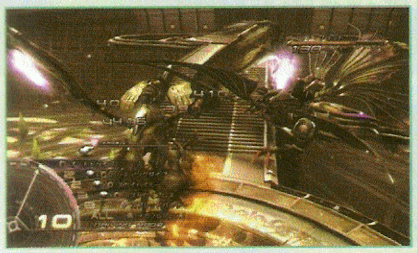
战斗中的核心——连锁与崩溃



维持连击——这是玩家在战斗中一直要追求的事情，而崩溃则可以说是维持连击必定会造成的结果。

注意战斗时画面右上的计量槽，这便是连锁崩溃计量槽，它由一个计量槽和一个分数组成。当维持高连击时，计量槽和这个分数的分子便会不断增长（当连击停止时会不断下降），而分母则是固定的数字。举个例子，比如计量表当前数字为“138.2%/150%”，通过保持连击这个数字便会不断增长，而当其增长到150%，即达到分母显示的数字时，便会将当前攻击敌人打致崩溃状态。也就是说，分母的数字其实是代表了当前敌人的“崩溃极限”，而每种敌人的“崩溃极限”则是固定的。在正式版游戏中，当玩家首次遇到一种敌人时，计量槽会以“100%/ ??? %”的形式显示，当成功造成其崩溃一次之后，再次遇到该种敌人时“???”就会以明确的数字显示。

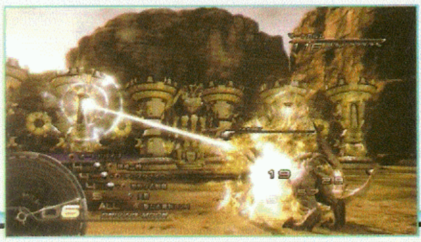
敌人进入崩溃状态后，右上的连锁崩溃计量槽便会不断下降，在其下降至0的这段时间内，崩溃的敌人会受到比平时更大的伤害，同时玩家的攻击还会对敌人造成浮空、中断敌人攻击等效果。



驾驶模式

驾驶模式是本作重点宣传的召唤兽特殊攻击方式。当召唤出召唤兽之后，随时可以按□键进入驾驶模式，但盲目进入驾驶模式的话是非常不值得的，此时玩家一定要注意召唤者时间计量槽下面的DRIVE槽，这将决定进入驾驶模式后召唤兽可以释放必杀技的最大消耗值，所以理论上召唤战斗的方针是在召唤兽的SP消耗殆尽之前，依靠达成尽可能多的连锁来攒满DRIVE槽，然后进入驾驶模式攻击敌人。

进入驾驶模式后，玩家要根据左边的消耗值最大值以及右边的招式表来释放各种必杀技来攻击敌人，并在最后释放消耗全体消耗值（ALL）的召唤兽的“超必杀技”，比如奥丁的斩铁剑。此外还需要注意的是，进入驾驶模式后，要注意左边的表盘上有一个红色的倒计时槽，如果在这个倒计时结束的时候没有执行任何指令的话，召唤兽就会退场，不过只要选择任何一个指令，倒计时又会从最大值开始。当然，玩家如果对操作没有信心的话，可以在驾驶模式中按○键来进入自动驾驶模式。



TP技能与召唤兽

所谓TP就是“战术点数”，是一些特殊技能要消耗的点数，比如“地震（クエイク）”魔法等。TP技能（TPアビリティ）会在流程第3章解锁，之后就可以使用了。而TP在战斗过程中增长



得很慢，通常都是在战斗结束后根据评价来给一定数量的奖励，所以TP技能并不是很容易就可以使用的，要合理在关键时刻运用。

TP技能（TPアビリティ）中最重要的一项就是“召唤”了，“召唤”会消耗TP等级3，召唤出召唤兽来之后，除去召唤者的其他我方成员退场，只留下召唤兽和召唤者在场上战斗。战斗时召唤兽是不受玩家控制的，而SP值就相当于召唤兽的HP，但不同的是，SP即使不受到敌人的攻击也会随着时间推移慢慢减少，减少至0时召唤兽退场。此外如果玩家在和召唤兽同时与敌人的对抗中被打倒，召唤兽会将玩家复活然后立刻退场。

召唤兽使用心得



召唤兽除去作战之外，在本作的战斗中还具有很多战略意义。首先说召唤兽的作战功效，召唤兽的攻击频率虽然不高，但每一击所增加的连锁计量槽的量都十分可观，所以单纯叫出召唤兽来将敌人打崩溃是非常不错的选择，而且召唤兽的攻击还多是范围攻击。

除去作战之外，召唤兽其实还有很多其他妙用，比如救活被打倒的同伴——召唤兽退场时会把我方所有成员的状态恢复到进入战斗时的状态（自动加某种状态的饰品无效），所以如果同伴被击倒、自己快没HP、己方几个身上全是异常状态来不及治疗时都可以把召唤兽叫出来。而除此之外召唤兽的另一大作用当然还是当“肉盾”，如果敌人马上要释放大威力攻击，而自己当前HP剩余量又少得可怜来不及回复时，叫召唤兽出来挡那一下吧！

召唤兽的弱体化用途

除去以上功能外，召唤兽还具有对一些有“弱体化”状态的敌人有特殊的效果。而所谓“弱体化状态”，拿下界标志性的金刚龟（アダマンタイマイ）举例，它的“弱体化状态”就是双脚的HP被打光后会倒地；又或者那种全身坚硬铠甲的甲壳兽“ランドガレオン”，它的“弱体化状态”就是在被打致崩溃状态后装甲消失，防御力大降。而释放召唤兽通常会对这类敌人产生一些特殊效果，比如アダマンタイマイ，进入战斗后先放召唤兽就可以立刻使其双脚废掉而进入倒地被“屠杀”状态。

战斗结算



每次战斗结束后都会根据玩家的表现由系统给出一个评价，最高 5 星，而这个评价基本考虑的就是战斗时间。目标时间（目标タイム）是系统给出的获得 3 星评价的参考时间，而如果比这个快的话则可以获得更好的评价，不过需要注意的是，即使是同一场战斗，此目标时间会根据玩家的能力而改变，玩家能力越强，目标时间越短（所以在追求全分支任务 5 星评价时有时甚至要卸掉一些高级饰品来降低能力以使目标时间延长）。另外列出的项目是“バトルレート”实际上也和战斗时间有关，战斗时间越短，获得的分数越高。此外，奇袭攻击也可以提高战斗获得的评价。

战斗的评价高低并不影响 CP 的获得，主要影响的是 TP 的增长量以及敌人身上道具的掉落率。

战斗评价	稀有掉落物获得率的变化	烟雾弹获得率的变化
★★★★★	稀有物品掉落率×5	没有变化
★★★★	稀有物品掉落率×3	没有变化
★★★	没有变化	没有变化
★★	0%	烟雾弹掉落率×2
★	0%	烟雾弹掉落率×4
无	0%	烟雾弹掉落率×8



因《FF XIII》全篇流程基本没有复杂的迷宫，所以本篇流程攻略旨在介绍攻关过程中的战斗心得，以区域为节点。宝箱资料则是在每一段流程中会捡到的道具、饰品、武器等，读者可对照以免落下其中某些宝箱。

“命运抗争之旅”指南攻略

Chapter 1 第一章

列车在急驰着，车上搭载的是即将被放逐到下界的市民。闪电的突然行动，打破了车厢内可怕的沉静。以利落的身手打倒陆续赶来的警备兵后，同一车厢内的黑人大叔塞兹与闪电一起走出了几乎成为废墟的列车，踏上了ハングドエッジ冰冷的土地。

于此同时，同样来自茧的斯诺，正率领一支名为“诺拉”的部队在列车的另一侧与前来镇压的部队发生激烈的交火。为了保护自己的儿子霍普，一位勇敢的母亲从被放逐的市民中站了出来。在炮火中，斯诺未能保护这位母亲，而不远处的霍普和香草亲眼目睹了这一切。

闪电篇 ハングドエッジ 封锁区画

首先是与“重攻击骑マナスヴィン”的战斗，同时也是教学战斗。此时玩家只有两格 ATB 槽，技能只有普通攻击和范围物理攻击“区域疾风攻击（エリアブラスト）”。由于敌人只有一个，玩家只需不断地选择普通攻击消耗完敌人的 HP 即可，在第二阶段，敌人会多一种大威力的“波动炮”，会 CANCEL 掉我方的攻击，所以看到屏幕上出现“波动炮”字样时，玩家可暂时不执行攻击命令，等过后再攻击。

重攻击骑マナスヴィン BATTLE

弱点：雷・水／掉落ポーション×6

可自由行动后先选定一个适合自己的视角转换方式（可随时在“设定”里更改），记录点同时也是商店，目前只有“ユニコーンマート”一家开放。随后的路上会开始和敌人“PISCOM 士兵”以及“ゲパルト烈爪”遭遇，这部分战斗中可以利用“エリアブラスト”同时攻击多个敌人，不过注意要在敌人站位集中时再发动。PISCOM 士兵由于 HP 较少基本无法承受可以使之崩溃的攻击，而“ゲパルト烈爪”在连锁达到 130% 时可以造成崩溃，可以利用普通攻击对其连击。另外，飞在空中的“PISCOM 飞空侦察兵”的飞弹会中断我方的攻击，所以当屏幕上出现敌人的攻击提示时先不要贸然执行指令。



◀造成敌人崩溃后伤害数字会变为黄色，而实际上右上计量槽的数字是玩家下一击的伤害与原伤害的百分比。

在到达“东方线 11 番高架”时发生剧情，之后调查装置打开新的通路来到“联络桥 369”，会发生一场对“PISCOM 特殊战术士”的小 BOSS 战，这场战斗中会有连锁和崩溃的教学，之后先消灭两个杂兵后，配合塞兹集中用普通攻击（一段或二段）不中断攻击 BOSS，就可以造成他的崩溃，之后火力全开很容易就可以击败他了。

PISCOM特殊战术士 BATTLE

掉落クレジットチップ（卖掉换钱专用）

宝箱资料 ポーション、ポーション×2、アイアンバングル（饰品）、50ギル

斯诺篇 ハングドエッジ

队伍中的雷布萝（レブロ）会恢复 HP，嘉多（ガドー）的机枪攻击也会很快增长连锁计量槽，所以玩家只需专心攻击即可，不过两人的装备无法更改。

一路上的杂兵因为地形和配置关系基本无法达成奇袭，所以也只能硬碰硬，基本没有难点。发生和放逐市民一同战斗的剧情过后，圣府军方面出动了“ベヒーモス改”来镇压反抗，这场 BOSS 战只要不断地使用普通攻击即可获胜，雷布萝会帮助玩家恢复 HP。

ベヒーモス改 BATTLE

弱点：雷・水／掉落ポーション×5

宝箱资料 50ギル、アイアンバングル（饰品）

闪电篇 ハングドエッジ

剧情过后便进入强制 BOSS 战，敌人是“机甲兵グリ　ガ　”，相比之前的敌人攻击力要强一些，HP 也要多一些。此战的主要目的就是让玩家执行一下用道具补充 HP 的操作，系列传统的 HP 恢复道具ポ－ション在本作中变为全体恢复，而且使用道具不会消耗 ATB 槽。由于存在



经典HP回复道具变为了全体回复。

Leader 的 HP 为 0 便会 GAME　OVER 的设定，所以战斗中请时刻注意闪电的 HP 剩余量。此外值得一提的是“机甲兵グリ－ガ－”的弱点为火。

斯诺篇 ハングドエッジ

醒来后一路消灭“PISCOM 治安兵”和“PISCOM 治安猎兵”前进至地图指定地点即可，过程中的宝箱里有斯诺的武器，不要错过。最后在指定地点调查地上的飞空摩托，乘坐它们离开。

宝箱资料 エナジーサークル（武器）、100ギル

霍普篇 ハングドエッジ

这一小节只要与香草对话即可发展下面的剧情进入第 2 章，当然在此之前玩家可以先靠近其他 NPC 听听他们在说什么，深入了解一下故事，场景内无宝箱。

Chapter 2 第二章

ハングドエッジ位于茧的边界地带，由于曾经发生来自下界的默示战争而被划为禁地。闪电和斯诺之所以来到这里，起因是圣府军将 PISCOM 调查队发现的疑似沉睡着法尔希的异迹空运到了ハングドエッジ。一为名叫塞拉的少女被困在异迹中，身为路希的她是闪电惟一的妹妹，也是斯诺的未婚妻。

尽管担心自己被变成路希，但在同为被放逐对象的香草劝说下，无法原谅斯诺的霍普还是追赶着他进入了法尔希的异迹。最终，斯诺、闪电与塞兹、香草与霍普在异迹的深处回合，在他们面前的正是找寻已久的塞拉。

重逢是短暂的，完成使命的塞拉在众人的面前永远化为了水晶。不愿失去所爱之人的斯诺希望让法尔希倾听自己的恳求，但现实让幻想破灭。法尔希虽然被击倒，异迹也从空中坠落ビルジ湖，湖面则刹那间凝结成了水晶。从昏迷中醒来后，身体上再也挥抹不去烙印告诉每一个人，他们都成为了路希。

香草篇 下界のファルシ：拜殿

进入异迹之后，香草会找到自己的武器，而这时敌人也主动来“迎接”玩家了。强制战斗，VS“ゲパルト刺爪”，战斗胜利后掉落“B&W 野外用品店”，此时记录点的商店“B&W 野外用品店”也开放了，会贩卖饰品“アイアンバングル”。

此时，场景已经较大，玩家可观察一下敌人的行动在它们背对我们时从身后接触发生战斗，这样就会发动“奇袭”，这样战斗开始后作为队伍 Leader 的角色会先强制攻击每一名敌人一次并使他们陷入崩溃边缘，对获得战斗高评价以及战斗后获得道具非常有利。而战斗中有一定几率获得的“スニ－クスモ－ク”非常有用，争取战斗中多“刷”几个。

找到一个自动跳跃点（蓝色光圈）后，转入斯诺篇。

宝箱资料 30ギル、ポーション×4、アイアンバングル（饰品）

斯诺篇 下界のファルシ：望楼

前进一段路之后调查装置改变异迹内部构造。

宝箱资料 ポーション×2

闪电篇 下界のファルシ：周廊

可以自由行动后可以按 L1 键使用一些地图功能道具（烟雾弹）：“スニ－クスモ－ク”可以增加隐形效果，以达到遇敌后“奇袭”的效果；“パワ－スモ－ク”可以强化队伍里所有成员的物理攻击力、魔法攻击力，此外还会获得加速效果。玩家可以选择在面对一些强敌时提前使用。

这一小节边杀敌边前进到指定地点即可，中途有闪电的武器“グラディウス”不要错过。

宝箱资料 フェニックスの尾、グラディウス（武器）

斯诺篇 下界のファルシ：望楼

改变异迹内部结构后，先回头拿取宝箱，然后从初始位置直行后会有一场战斗，由于只有斯诺一人，要好好利用手榴弹高效率杀伤敌人。随后调查装置放下浮梯，之后深入站到黄色浮梯上进入异迹内部。

宝箱资料 ポーション×2

香草篇 下界のファルシ：拜殿

通过那些会自动打开的门深入，之后发生剧情，斯诺加入并成为队伍 Leader，战斗 VS 尸骸（グ－ル×3），“グ－ル”相比之前的敌人攻击力要高，战斗中要注意 HP 剩余量，多利用斯诺的手榴弹范围杀伤。

宝箱资料 パワースモーク、100ギル

闪电篇 下界のファルシ：周廊



道路单一，边与尸骸战斗边深入即可，“グ－ル”都行动缓慢，抓住机会可以全部造成奇袭。最后会遇到一个相比“グ－ル”更强的尸骸类敌人“ガスト”挡住必经之路，打之前可以先使用一个“パワ－スモ－ク”给自己加上各种有利状态。“ガスト”会使用初级火魔法，之后的双ガスト战也最好提前使用烟雾弹增加有利状态。

宝箱资料 パワーリスト（饰品）

闪电篇 下界のファルシ：ファルシ=アニマ御座

一路上的尸骸争取都以奇袭进入战斗，直线深入后来到法尔希面前，法尔希被唤醒后便是和它的战斗。战斗中主要要消灭法尔希

的主体“ファルシ＝アニマ”，但它的两个触手会不断地捣乱，所以玩家要先集中消灭它的两个触手，之后在触手再生之前集中攻击本体。需要注意的是在触手再生后会立刻发动攻击，先不要上前，否则会受到重创。反复以上过程便可以击败他了。

宝箱资料 ポーション×5

ファルシ＝アニマ BATTLE

无明显弱点/掉落“医术の心得”

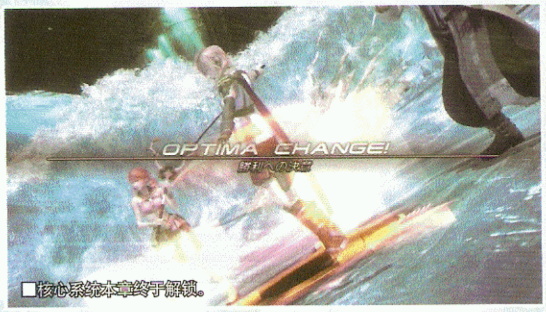
Chapter 3 第三章

被选中成为路希的人，必须在法尔希的指引下完成各自的使命，尽管闪电和斯诺等人对这一使命感到迷茫，但所有人都相信塞拉最后留下的遗言，那便是保护茧。而受到法尔希的诅咒，众人在失去意识之前都看到了魔兽ラグナロク的幻象，这也是关于使命仅有的线索。

面对圣府军追兵的重围，执意要挖出塞拉结晶的斯诺最终被PSICOM逮捕。在圣府军的人群中，一名同样身为路希却没有受到“特殊对待”的神秘黑发女性引起了斯诺的注意。

另一方面，闪电和另一路人乘坐飞空艇逃出ビルジ湖，在追兵猛烈的炮火下，飞空艇被击落，着陆于ヴァイルピ－クス。

闪电篇 ビルジ湖 呪われた浊流



■核心系统本章终于解锁。

霍普和塞兹虽然在队内，但无法更改队列。剧情过后是一场与三个“ガスト”的战斗，这是“最佳配置（オプティマ）”系统的教学战斗，目前系统给玩家提供的两个最佳配置是“猛攻突击（ラッシュアサルト）”以及“胜利の决意”，前者由一名攻击手（闪电）和两名追击手（斯诺、香草）组成，属于主攻的配置，比较容易造成敌人崩溃；后者则是斯诺改为“防御手”、香草改为“治疗手”，在HP不多的状态下这种配置可以在稳住局面的状况下慢慢恢复HP。

这场战斗结束后，玩家便可以在菜单选项的“最佳配置（オプティマ）”里自由编辑了，就目前队伍的成员特点，建议组成一个“勇战の凯歌”配置——由闪电担任攻击手、斯诺担任追击手、香草则是治疗手，这种配置不失攻击力同时也可保证有人进行HP恢复。

此外，由于已经成为路希，现在已经可以使用魔法，也可以利用水晶石进行能力成长了。可针对“最佳配置”中的各角色职务，优先强化闪电的攻击手、斯诺的攻击手、追击手以及香草的追击手、治疗手职业，闪电的被动技能“チェ－ンスタ－タ－（在连锁计量槽为0时普通攻击以及魔法ルイン”的效果提升）”以及“エンドアスピル（打倒敌人时恢复ATB槽一个单位）”很有用，应优先学习，追击手的“调查（ライブラ）”也是应该第一时间学习的技能。目前水晶石开放程度很小，接下来的战斗中一路打下来所积攒的CP基本可以将目前所有职务的所有技能都学会。

到达“ビルジ湖：静止した荒波”后会发生剧情并进入BOSS战（VS重攻击骑マナスヴィン），玩家只要利用最佳配置中的“ラッシュアサルト”猛攻使其进入崩溃状态后再集中攻击即可，过程中如果HP所剩不多，就切换至有治疗手的配置进行恢复。它的攻击方式相比之前多了几招强悍的全体攻击，但之前都有出招提示，看到提示后请及时更换最佳配置进行恢复。

重攻击骑マナスヴィン BATTLE

目标时间00:04:00/掉落“デジタル回路”

宝箱资料 パールウィング（武器）、200ギル、落ちた泪×5、シルバーバングル（饰品）、フェニックスの尾、50ギル、谜の液体×8、マジシャンサイン（饰品）

闪电篇 ビルジ湖 水晶之谷

对“ベヒ－モス刚”的战斗开始会有一个TP技能（TPアビリティ）中的“调查”的指南，之后按R1便可以看到敌人的信息，针对敌人弱点打即可。“ベヒ－モス刚”的弱点是火属性和水属性，香草的追击手职务水晶石里便有初级水属性魔法“ウォ－タ”，塞兹的追击手职务水晶石则有火属性的初级魔法“ファイア”以及火属性攻击的特技“フレイムブロウ”。

ベヒーモス刚 BATTLE

HP 20250/弱点 火・水/崩溃极限500.0%/掉落“汚れた爪”/稀有掉落“野兽の爪”



这里要特别提一下调查指令，这个指令在游戏里可谓非常重要，它直接决定玩家是否可以第一时间获得敌人的资料（道具“ライブラスコ－プ”也是这个效果，并且可以一次获得敌人的全部资料），而获得敌人的资料后，AI控制的队友才会开始针对敌人的弱点进行攻击，同时也会针对敌人的状态耐性给敌人实施异常状态以及给我方附加有利状态。

状态变化一览

增加ATB增长速度以及提升同伴攻防数值是BOSS战的标准状态。除此之外针对目标的属性特点进行强化也将十分有利于战斗。

状态	魔法	说明	解除
延迟	スロウ	降低ATB上升速度	デスペル、ヘイスト
诅咒	カーズ	自身行动易被中断，攻击更难中断敌人行动	エナス、ガッツ
虚脱	ダル	无法行动，直至受到攻击或经时间恢复	エナス、くさい液
忘却	フォーグ	无法使用魔法系技能	エナス、とんかち
激痛	ペイン	无法使用物理系技能	エナス、痛み止め
减力	デブレイ	物理攻击力下降	デスペル、ブレイブ
减魔	デフェイ	魔法攻击力下降	デスペル、フェイス
劣化	ウィーク	对各属性魔法耐性下降	デスペル、ワックス
猛毒	バイオ	每隔一段时间按比例对敌人造成伤害	エナス、毒消し
弱守	デプロテ	物理防御力下降	デスペル、プロテス
弱心	デシェル	魔法防御力下降	デスペル、シェル
破魔	デスペル	移除敌人身上一个有益效果	－
加速	ヘイスト	增加ATB增长速度	デスペル、スロウ
强力	ブレイブ	物理攻击力上升	デスペル
强魔	フェイス	魔法攻击力上升	デスペル
气迫	ガッツ	受到攻击行动不易被中断	デスペル、カーズ
坚守	プロテス	物理防御力上升	デスペル、デプロテ
坚心	シェル	魔法攻击力上升	デスペル、デシェル
即死	デス	对目标一击死	レンズ

属性的耐性

与状态耐性不同，属性相关耐性会根据等级提供额外伤害或按照比例减免伤害。调查敌人情报，针对弱点属性发动攻击，才能事半功倍。

名称	效果
弱点	伤害×2.0
标准	伤害×1.0
半减	伤害×0.5
耐久	伤害×0.1
无效	伤害×0
吸收	为目标回复等同于原伤害值的HP

之后利用自动跳跃点一路上行，途径“ビルジ湖：动かざる泷”和“ビルジ湖：结晶のよどみ”并发生几段事件后来到“ビルジ湖：放弃都市の门”。

宝箱资料 谜の液体×6、240ギル、デネブ（武器）、奇妙な液体×6、呪われた牙×7、ライブラスコープ、デジタル回路×2、パラフィンオイル×2、50ギル、绝缘ケーブル×3、30ギル、汚れた爪×6

闪电篇 ビルジ湖：放弃都市の门

广场上的“ベヒーモス刚”先等它回过身去再上前以“奇袭”触发战斗，这样会轻松许多。之后顺着道路一路前进，来到下一个存档点附近的时候香草会停在一个被石头挡住的门前说话，事实上这里是可以翻过去的，算是一个近路，但是如此一来就会错过一些宝箱，所以笔者这里还是建议大家绕个远。绕远路会遇到两个“PISCOM 强攻战术士”的带兵阻拦，触发战斗前可以先通过地图功能道具造成奇袭或增加自身有利状态。

宝箱资料 600ギル、デジタル回路×2、汚れた爪×7、雷の指轮（饰品）、ポーション×3、针ニッケル矿、强诱电体

闪电篇 ビルジ湖：旧时代の废墟



进入第二阶段，此时它的连锁耐性和 HP 都有很大程度地提高，并会使用雷属性范围攻击。BOSS 的弱点是风，香草和塞兹的追击手职务均有风魔法，配合闪电的物理攻击以及“ラッシュアサルト”的最佳配置连锁至 200% 可对 BOSS 造成崩溃，之后 BOSS 的物理魔法耐性力场消失，一口气消灭它吧！

接下来要面对的 BOSS 擅长雷属性的攻击，所以这里可以预先把之前捡到的“雷耐性 +20%”的“雷之指轮”装备上，随后到达指定地点后强制进入 BOSS 战，VS“战斗爆击骑カルラ”。战斗分为两阶段，第一阶段无弱点，连锁攻击至 170% 后 BOSS 崩溃，集中攻击后轻松搞定。之后 BOSS 补充能量，战斗进

战斗胜利后，塞兹的职务“强化手（エンハンサー）”以及香草的职务“弱化手（ジャマー）”解放。

战斗爆击骑カルラ（第一阶段） BATTLE

HP 8000/弱点 风/崩溃极限170.0%/掉落“シルバーバングル”

战斗爆击骑カルラ（第二阶段） BATTLE

HP 16200/弱点 风/崩溃极限200.0%/掉落“アップインアームス”

宝箱资料 フェニックスの尾、ライブラスコープ×2

斯诺篇 ビルジ湖

对 PISCOM 部队的两场连续战斗，因为只有斯诺一人，所以请时刻注意 HP 剩余量，及时用ポーション恢复。以斯诺当前的攻击力，两场战斗中的 4 个“PISCOM 特务猎兵”都是两拳一个，所以 ATB 槽有两段时就请果断出手，效率较高。

之后是对希瓦姐妹（シヴァ）的战斗，而实际上对手只有妹妹妮克斯（ニクス），战斗开始后姐姐斯蒂莉雅会先给斯诺施以“死亡宣告”，之后玩家要在倒计时结束前想办法使妹妹妮克斯的 DRVIE 计量槽积蓄满。用攻击是断然不行的，最有效的办法是切换成“防御手（ディフェンダー）”职务，在妮克斯出现“ATB 积蓄”的字样时选择防御手的特殊技能“ライフガード”，并在 BOSS 上前攻击时执行，如果防御成功她的连击则可以大幅度增长她的 DRVIE 计量槽。

当妮克斯的 DRVIE 计量槽增长满时按□键即可完成 BOSS 战。同时获得“シヴァ秘石”，斯诺的 ATB 槽增长一格。



■看到ATB积蓄的字样就选好指令随时准备防御BOSS上前攻击。

Chapter 4 第四章

历险逃过一劫，闪电和塞兹也对未来和使命重新产生了各自的认识。

不甘心成为受法尔希控制的道具，闪电决心消灭给自己和塞拉带来苦难的源头——圣府的法尔希·伊甸，正是其指挥圣府对路希进行疯狂镇压，甚至连靠近路希的人也要被放逐至下界，才导致眼前这一切的发生。

不能完成使命的路希会变成行尸走肉的尸骸，而即使完成使命，路希也会像也会像塞拉那样化为水晶。一直跟随闪电的塞兹，不愿再背负这样所谓的使命继续与圣府战斗下去，他和香草选择了逃避使命、逃避现实，希望以此能忘记一切。

夜空中的临海都市ボーダム是如此美丽，一天前该地区附近发现法尔希的异迹成为了噩梦的开始。圣府下令将ボーダム的所有市民放逐，之所以和母亲遭到放逐的厄运，并不是因为住在商业都市パルムポルム自己和路希发生过接触，只是因为碰巧在观看烟火的人群中罢了。

闪电篇 ヴァイルピークス

一场强制与 4 只“ゲバルト烈爪”的战斗后，本章正式开始。4 人会按闪电、霍普一组，塞兹、香草一组分队行动，首先是控制塞兹和香草，前进之前最好整理一下装备，水晶石和职务有新的开放，利用当前 CP 先强化一下自身，之后前进几步便会进入闪电的回忆，从而控制队伍变为闪电和霍普。同样是先强化能力、整理装备，此时霍普有了“强化手”职务，可以学习些技能并在接下来的战斗中起到帮助。

往前走几步便是一个记录点，此时追加了出售武器的商店“アップインアームス”，同时“B&W 野外用品店”也有少许商品追加。顺着道路前进，基本没有岔路，途中敌人很容易全部造成奇袭，惟一需要注意的就是一个新敌人“バルバロイ”，HP 很厚而且攻击强劲，弱点是雷属性，闪电可以转换为追击手利用初级雷魔法“サンダー”对付它。到达地图标识目的地后，进入闪电的另一段回忆。

宝箱资料 ライブラスコープ

塞兹篇 ヴァイルピークス：あくたの谷


■本章的敌人之间也在互相战斗，要利用好这点。

(Leader)、闪电和香草，这使得队伍的攻击性大增，接下来的路途基本畅通无阻。

来到一处广场，这里玩家将面临一场 BOSS 战，VS “ドレッドノート”。BOSS 基本无弱点，而且还有物理攻击减半等特点。但弱化物理效果的“デプロテ”对其非常有效，所以战斗开始后先切换最佳配置，利用香草的“弱化手”技能造成 BOSS 的防御力下降，之后一口气将其打致崩溃并保持连击消灭它，不过这只是第一阶段。第二阶段 BOSS 的攻击方式和攻击力都有大幅度强化，尤其是其“破碎铁球”的攻击大概可以造成 300×2 的伤害，所以看到此招的出招提示出现请及时补充 HP。第二阶段的战斗初期玩家应该以强化自方和弱化敌方为主，切换最佳配置，利用塞兹“强化手”的魔法“ブレイブ”和“フェイス”强化我方人员的物理魔法攻击力，同时利用香草的“弱化手”弱化敌人的物理魔法防御力，之后再全力总攻造成其崩溃，这样战斗就胜利了一多半，剩下就是随机应变了。

前行几步便是一场和“バルバロイ”以及三个“机甲兵ヴァッヘ”的战斗，最好战前用一个烟雾弹，进入战斗后要优先消灭“バルバロイ”。

调查广场中央的装置，新的通路打开。接下来的一段路玩家可能会感受到一些战斗难度的提升，主要是因为塞兹和香草都属于辅助性角色，没有什么特别强力的攻击招式，两人攻击力最高的配置也就是“双追击手”的配置了。路途上的敌人应该说一定要以“奇袭”的状态进入战斗，否则将会陷入苦战。奇袭状态进入战斗后，第一件事是要把“バルバロイ”打至崩溃，接下来看敌人“狗咬狗”，在“バルバロイ”HP 剩余不多的情况下收手，开始收拾其他敌人，最后收拾残局。

之后再度调查一个操作面板，和霍普合流。霍普的回忆剧情过后，三人组成队伍继续上行，这时玩家可以自己编排一个塞兹（追击手）、香草（治疗手）、霍普（强化手）的最佳配置。之后的路上出现的新敌人“インキュバス”有着集中攻击我方某一名成员的特性，遇到复数同时出现时要时刻小心我方所有人员的 HP 剩余量。此外另一种新敌人“サキュバス”会使用使我方防御力下降的招式，只要遇到应该优先消灭。顺着基本无岔路的道路一路前行与闪电合流。同时战斗队伍组成更改为塞兹

BOSS 战后塞兹的“攻击手”职务以及闪电的“治疗手”职务解锁，同时水晶石得到了更大程度地开放。此时，存档点的武器 / 饰品改造机能也得到了开放，具体如何使用请参看系统介绍部分。另外，商店“LENORA ガレージ”追加，贩卖的都是一些强化素材。


■对这个BOSS使用异常状态，它则必会使用“蒸汽洗净”，趁此时大举进攻吧！

ドレッドノート BATTLE

HP 17940/弱点 无/崩溃极限200.0%/掉落“LENORA ガレージ”、“カスタマイズキット”

宝箱资料 ブラックベルト（饰品）、ニヌルタ（武器）、フェニクスの尾、メタルバンド（饰品）、ライブラスコープ、火の指轮（饰品）

闪电篇 ヴァイルピークス：废材搬运路

对 PISCOM 部队的战斗先除掉特务兵，剩下的就是一堆杂鱼了。胜利后别忘了先把用目前的 CP 来强化霍普，之后顺道路前行，来到一处吊桥处发生事件，解决掉两个杂兵后要搭乘下界的兵器前进，这时要按○键攻击敌人，但这同时也会消耗能量，遇到栅栏时才会恢复，所以没能量时就用撞的吧！

继续深入后来到一座桥上发生事件，进入 BOSS 战，VS 奥丁（オーディン）。奥丁的攻击力相当强悍，所以战斗前尽可能装备增加 HP 的饰品，或者增加雷耐性的饰品，如“雷の指轮”，这项准备工作做好之后，接下来要检查的是闪电是否有雷属性的攻击技能，比如“追击手”职务的“サンダー”或“スパークブロウ”，如果没有，赶紧掉头刷点 CP 学会了再来；第三，确保三个最佳配置：双治疗手的“ダブルキュア”、双追击手的“デュアルフォース”，以及追击手（闪电）+治疗手（霍普）的“バスター&キュア”。

战斗开始后，奥丁依旧会对闪电实施死亡宣告，而这时玩家要立刻切换成“ダブルキュア”互相恢复 HP 以抵挡过奥丁开场后的猛烈进攻，之后当奥丁使用防御技能“ウルの楯”时就是我们攻击的好时机，切换成“デュアルフォース”，使用雷属性的攻击可以比较有效率地增长奥丁的 DRIVE 计量槽，之后当奥丁再次进攻时可切换成“バスター&キュア”，由闪电进攻、霍普恢复，两人 HP 剩余量都不多时可再切换为“ダブルキュア”先稳住局面，如此反复，将奥丁的 DRIVE 槽积蓄满后按□键结束战斗。同时闪电的 ATB 槽增加一格。

收服奥丁后会有一场召唤兽的教学战斗，具体的召唤兽系统可参见系统介绍部分，尽情享受奥丁华丽的招式吧！


■此时就是我们大举进攻的最佳时机。

宝箱资料 光ファイバー×3、ライブラスコープ、100ギル、雷の指轮（饰品）、电解コンデンサ、雷の指轮（饰品）、フェニクスの尾

塞兹篇 ヴァイルピークス：废物处分场

先利用当下的 CP 学习一些塞兹“攻击手”职务的技能，之后先回头上行从宝箱里拿走“フェニクスの尾”再前进，路上开始出现换装后的系列传统敌人“ボム”，同样要注意自爆以及针对弱点属性打。路途中有两处要点——调查机械开启通路，调查四个面板打开大门，战斗惟一难点可以算是打开最后大门后的一战，对 2 个“バルバロイ”和 2 个“ボム”，可以利用地图功能道具加好状态再上。

宝箱资料 フェニクスの尾、坚心のアミュレット（饰品）、火の指轮（饰品）、フェニクスの尾、パワースモーク、300ギル

斯诺篇 临界都市ボーダム：海岸

斯诺的回忆，没有战斗，所以菜单的大部分功能也无法使用。美丽的夕阳，天籁般的女声哼唱……在这些的陪伴下，玩家要先到海边的酒吧里找蕾布萝谈话，然后在栈桥的末端找到塞拉……



Chapter 5 第五章

为了对圣府的法尔希发动袭击，闪电进入了前往首都的必经之地——ガブラ树林。面对坚持与自己同行的霍普，闪电将塞拉作为生日礼物送给自己的匕首交给了他，这是用来保护霍普的护身符。

交谈的过程中，霍普将他与母亲的遭遇告诉了闪电，同时说明了自己对斯诺怨恨的理由。想起之前誓要完成塞拉愿望将茧守护到底的斯诺，闪电并不确定与圣府敌对的自己是否会与他成为敌人。于是，闪电决定稍稍改变行程，这对于被复仇占据头脑的霍普来说，应该也是件好事。

此时的斯诺，被捕后一直处在独立于PISCOM的广域即应旅团——通称骑士团的控制之下。曾经于ビルジ湖遇到的神秘女子芳也隶属于该部队，在指挥官莱茵斯的授意下，一项特别的计划正在秘密展开……

霍普篇 カブラ树林：调整区

推荐在霍普的追击手职务水晶石里习得TP技能中的"地震（クエイク）"，可以使接下来的路途变得轻松一些。

カブラ树林内的道路依旧很简单，顺着发光的标记走，然后用电梯深入即可。这里的敌人大多使用火属性的攻击，可以装备"火の指轮"来减少伤害。需要注意的就是，新出现的敌人"エーゲル自律机雷"一般是成群出现，一定要观察它们的行动后以奇袭触发战斗，之后一个"地震"便可收拾绝大部分。遇到"ベヒーモス刚"时也一样，不要着急上前，从背后偷偷触发战斗。最后阶段强制正面与"ベヒーモス刚"的战斗，请记住火、水属性是它的弱点。

宝箱资料 毒消し×3、ホークアイ（武器）

霍普篇 カブラ树林：试验场Dフィールド

这里是圣府军将野生怪兽转换成军用的地方，所以这里的怪兽都还是野生的样子。进入前要在商店买几个"毒消し"备用。新敌人"シルバリオ（弱点火属性）"就会使用"毒の息"攻击，中毒后要及时解除。这个场景内的区域封锁需要杀光该区域的怪物才可以解除。之后会遇到真正没有改造的传统怪兽"ベヒーモス"，进入小BOSS战。它的弱点是水，火、雷属性攻击对其减半。

宝箱资料 毒消し×6

闪电篇 カブラ树林：实施演习场Dフィールド

队伍Leader换回闪电，接下来的场景内依旧是需要消灭全部敌人才可以解锁区域封锁。新出现的敌人"ドレイナー"也有毒属性的攻击，其弱点是火。与"ベヒーモス"正面对抗的战斗可以用召唤兽来应付。战胜后会掉落"マジカルモーメント"，今后的记录点将追加这个商店。

有一只"ベヒーモス"把守的宝箱且有封闭射线的区域是可以从旁边的空隙进去的，而另一个有"ベヒーモス"和许多"クロウラー"把守的区域进去后会有封闭射线挡住去路而且会被敌人发现，所以是场硬仗，最好TP LV有3以上能用召唤兽了再进。如果遇到"ベヒーモス"和"シルバリオ"互相打的情况，先把"ベヒーモス"消耗到剩余一点HP，然后停手转向先收拾"シルバリオ"。

来到兵器整备栋之后需要注意的是遇到的新敌人"警备军巡视兵射手"是完全抵抗火属性攻击的，而另外一种新敌人"快速机ミーラン"的攻击"トライビーム"可一击造成400左右伤害，看到它这招的提示时请及时给HP剩余量不多的同伴做回复工作。前进一段时间后来到一处悬在空中的装置前，调查它后将进入本章的BOSS战。



■要随时注意BOSS变幻模式，弱点也随之改变。

"试作骑ユイジンシャン"，HP非常多且攻击强悍的BOSS，这一仗可以说是打到目前为止最有难度的。首先要明白BOSS的特点——弱点属性会随时改变，不过有诸如"耐火焰模式"以及图标的提示，到时候以相克属性打即可。此仗的关键在于攻击与恢复的平衡点，如果是"攻击手＋追击手"的配置的话，很快就会被BOSS强悍的攻击打倒，但如果停下来恢复又会因为连锁攻击的中断导致无法造成BOSS崩溃……如此一来，几套最佳配置一定要设定好（前者为闪电）：

- 攻击手＋追击手（アサルト＋バスター），用于HP充足时快速提升连锁计量槽＋BOSS崩溃时的猛攻。
- 追击手＋治疗手（バスター＆キュア），用于HP不多时恢复以及保持连锁不被中断。
- 追击手＋追击手（デュアルフォース），用于HP充足时快速提升连锁数字，以造成BOSS崩溃。

攻击时第一组和第三组要切换使用，因为单纯的追击手组合虽然能够快速提升连锁计量槽，但下降也快，而有攻击手的存在可以保证连锁计量槽归100%变慢。此外追击手拥有各种属性的攻击，可针对BOSS随时变换的弱点打，此外BOSS变成雷弱点时可以把奥丁召唤出来给予大伤害。战斗胜利后水晶石等级提升。

试作骑ユイジンシャン BATTLE

HP 129600／弱点 随时变化／崩溃极限200.0%／掉落"カーボンバングル"、"生态素材けものや（商店）"

宝箱资料 星のペンダント（饰品）、セイバーカービン（武器）、1500ギル、芳香の油×8、保护のアミュレット（饰品）、エーテルスモーク

Chapter 6 第六章

塞兹和香草仍然在漫无目的地逃亡，目击到圣府的军队在向パルムポルム集结后，两人很自然地联想到应该是闪电和霍普被军队发现了。即便有些担心，但塞兹和芳草还是决定继续逃避，反而向着反方向的都市ノーチラス进发。

旅行之中，沐浴在宁静阳光之下的水乡サンレス让两人深感陶醉，塞兹想起了令自己牵挂万分的儿子达基 。

塞兹本是一名普通的飞空艇驾驶员，某一天来自下界不明身分的路希突然袭击了エウリーデ峡谷的设施，这起事件让当时偶然在现场的达基被法尔希选中成为了一名路希。因为具有感知下界存在的能力，达基被圣府隔离并保护起来。PISCOM之所以能在ボーダム发现法尔希，也是借助达基的能力。

回忆起自己和儿子最后在ボーダム共同欣赏烟火的那个夜晚，尽管有PISCOM的军官娜巴特在一旁监视，但在塞兹的心中依然显得那么美好，那样的日子对已经成为下界路希的他来说，成为了遥不可及的梦。

Chapter 7

第七章

抵达商业都市パルムポルム，这里已经被罗修率领的PISCOM和警备军层层封锁。虽然闪电与霍普打算从地下潜入城市，但最终还是被追兵包围。危急时刻，斯诺与芳突然从天而降，帮助两人摆脱了困境。

为了保证霍普的安全，闪电决定让他与斯诺一起逃离，自己则与芳冲入敌阵牵制PISCOM的吸引力。同行的过程中，芳向闪电表明了自己路希的身分，她与香草一样，是在那片名叫“脉冲”的下界中生活中的居民。虽然曾经完成了路希的使命并化成了水晶，但两人在法尔希的召唤下再次被唤醒，为了完成新的使命。

看到斯诺为了保护自己奋力地与敌人进行战斗，甚至不惜以身体来帮自己承受伤害直至倒下，霍普最终放弃了复仇的计划。在霍普的家中，众人再次汇合，斯诺向霍普的父亲说明了在ハングドエッジ发生的事故，并表示自己会承担起保护霍普的责任。这样的结果，让闪电也感到释然许多。

交谈的同时，罗修的部队正在慢慢地将霍普的家包围，战斗一触即发……

香草篇 サンレス水乡：大树の原生林



■这种甲壳兽还是不要理会为妙。

可爱的香草又回到了我们的视线，出发前别忘了先强化能力。自然保护区多是一些弱点是火且水抗性很高的野生怪物，所以用火魔法一路烧过去是最有效的办法。注意新敌人“ベジタプリン”会以拟态出现在场景中，不过可以说非常容易发现（汗……），此外物理攻击对这种敌人无效。

之后从“サンレス水乡：虹降の峠”开始出现的“甲壳兽スケイルビースト”可以不要理会，绕过去即可。非要硬碰硬的话既浪费时间又得不到什么特别好的回报，得不偿失，除非遇到宝箱被其“把守”着的。与“スケイルビースト”作战的关键在于造成他的崩溃，双追击手的组合可以效率比较高地完成这件事。

到达一棵大树下，两人决定休息一下，可醒来后却不见了塞兹，到旁边找到他听他讲述了他儿子的故事之后，塞兹归队，继续前进。接下来的一段道路途中会有一些变换晴天雨天的装置，玩家可通过这些来变化天气，同时变化的还有敌人配置。基本情况是晴天大部分是弱点是火的怪兽，而雨天基本是水属性的怪兽，弱点是雷和火；另外，两种天气下都有着各自的强敌，雨天就是之前的“甲壳兽スケイルビースト”，而晴天的状态下则是系列的老面孔“ワイバーン”，它的弱点是火，并且比较容易打致崩溃，但是其攻击力非常强悍，而且招式“龙之吐息”有着降低我方物理防御力的特点，HP请时刻保持在200以上，及时切换带有“治疗手”的最佳配置治疗。

本章的BOSS战便发生在通过这一片区域之后——灵兽“エンキ”和“エンリル”，前者是水属性（身体为蓝色），后者是雷属性（身体为绿色），所以前者的弱点是雷，后者的弱点是水（向《FF Ⅷ》的风神、雷神之战致敬！）。开打后基本必定会被BOSS的攻击附加物理防御力下降状态，所以在治疗的同时不妨给它们也附加上异常状态，BOSS会中毒（バイオ）、物理防御力下降（デプロテ）以及魔法防御力下降（デシェル），切换一次“治疗手＋强化手”以及“弱化手＋强化手”即可完成以上过程还会为自己加上有利状态。不过如果之前有“バリアスモーク”，不要吝惜了，走过去之前用一个，可以省掉这个过程。

开打后先盯住某一只集中攻击，这两只灵兽还算很容易被打到崩溃，不过一段时间后两只BOSS均会进入一个愤怒状态，此时他们的各项能力上升，如果求保险的话可以再度切换至有“弱化手”的配置抵消一部分它们的有利状态，不过如果他们进入愤怒状态时处于崩溃状态下，则大可不必理会，抓紧时间攻击，这期间它们的所有攻击都会被中断，等恢复正常后再执行以上程序。



エンキ BATTLE

HP 75600／弱点 雷／崩溃极限150.0%／掉落“流水の指轮”

エンリル BATTLE

HP 75600／弱点 水／崩溃极限150.0%／掉落“稻妻の指轮”

宝箱资料 不思议な液体×8、ベラドンナワンド（武器）、プロキオン（武器）、医术の心得（饰品）、铁甲壳×15、ライブラスコープ、邪鬼の翼×10、メタルバンド（饰品）、水の指轮（饰品）

闪电篇 商业都市パルムポルム：アーバンゲート



■建议这里回避与这个“快速机”的战斗。

借助诸多的掩体，很容易可以从敌人背后奇袭收拾掉开始的敌兵，而在空中巡逻的“快速机ファルケ”还是不要去招惹了，因为它的机枪攻击“ガトリングガン”基本可以秒杀我方任一个成员。躲过这些巡逻的敌兵之后进入“商业都市パルムポルム：食料培养プラント”，这里遇到的新敌人都比较棘手，“プリン卫生兵”会互相回复HP，请用追击手组合盯住一个先消灭，否则会陷入苦战；“シルトパット月光”是没有弱点的敌人，只能按常规“攻击手＋追击手”与“追击手＋追击手”的来回切换将其慢慢打崩溃。

途中有一个左右都有装置的浮梯，左边的是前往一个放置宝箱的平台，有怪物把守；右边的则是继续深入的正确路线。

宝箱资料 光ファイバー×3、圣水×3、ライブラスコープ、圣水×4、フェニックスの尾、水の指轮（饰品）、メビウスコイル×2、魔除けのおふだ（饰品）

斯诺篇 商业都市パルムポルム：センター广场

剧情过后进入战斗，战斗开始时就是希瓦的驾驶模式，拿了这个召唤兽这么久终于可以用上了，一轮狂轰滥炸之后基本敌人应该只剩下个“机甲兵イェガー”，几拳就可以打掉，觉得吃力可以再召唤希瓦出来。

可以自由行动后一定要先给久违了的斯诺强化能力学习技能，随后的路途中凭借斯诺的高攻击力应该没有难点。那个被一群敌兵把守的有宝箱的平台可以先靠近引敌兵下来，然后脱离警戒范围，在他们回身复位的时候背后追上去造成奇袭。

宝箱资料 パワースモーク、骑士のハート（武器）、绝缘ケーブル×4

芳篇 商业都市パルムポルム：路地里

芳和闪电的攻击性极强，但辅助能力较差，尤其是回复方面。为了保持连锁的同时可以回复，行动前最好设置一个攻击手（芳）＋治疗手（闪电）的最佳配置。

斯诺篇 商业都市パルムポルム：ウェストアベニュー



多利用场景中的小路绕到敌人身后造成奇袭，与敌人几波飞行兵的战斗，必要时利用斯诺的防御手"挑衅"和防御技能吸引敌军攻击以及增加我方全体防御力来伺机回复。而这段路途最大的难点应该就在于和"快速机ファルケ"的战斗了，它的攻击"ガトリングガン"可以秒杀霍普，斯诺凭借高HP可以撑过去，所以看到它积蓄这招的提示时，要切换成"防御手＋治疗手"的配置，斯诺以"挑衅"和"ライフガード"来抵挡"ガトリングガン"的攻击，霍普同时帮助斯诺回复HP。此外，在这一段过程中所获得的CP一定要帮霍普习得强化手职务的"バファイ"技能。

BOSS战VS"侵攻制压机ウシュムガル"，之前的关键是要设定一个"防御手（斯诺）＋强化手（霍普）"的最佳配置，开战后首先切换到此，由斯诺"挑衅＋ライフガード"吸引并抵挡BOSS的攻击，而霍普会给我方全体附加"バファイ"效果，这样BOSS的火属性攻击就基本不具有威胁了。接下来就是常规战斗，雷属性是BOSS的弱点，"攻击手＋追击手"以及"追击手＋追击手"之间的切换对其造成崩溃并一口气解决掉。

侵攻制压机ウシュムガル BATTLE

HP 126000／弱点 雷／崩溃极限150.0%／掉落"怪魔の翼"

宝箱资料 圣水×4、プレミアムチップ×2、坚守のアミュレット（饰品）、シャーマンサイン（饰品）、ヴィゾフニル（武器）、スラスト轴受×3、スニークスモーク、2000ギル

芳篇 商业都市パルムポルム：ウェストアベニュー

开始时回头有宝箱，不要忘记拿。难点在于新出现的敌人"ベヒーモス魁星"，这种敌人无明显属性弱点，HP高达37800，可以算是一个小BOSS了。第一阶段要造成其崩溃需要连锁到500%，基本不可能，踏踏实实消耗其HP即可，在其HP下降到大约1/3时它会双足站立掏出大剑攻击，此时它拥有加速效果，一定要切换至芳的"弱化手"对其施以减速魔法"スロウ"中和掉它的加速效果。



之后霍普与"侵攻制压机ウシュムガル"的战斗要先转换为强化手第一时间附加"バファイ"效果，之后用雷魔法攻击，一段时间后闪电和芳加入。同样给全体附加有利状态之后再专心攻击。

BOSS战后是难得的平静祥和，控制芳进入霍普的家之后发生剧情，然后调查红圈打开电视。

宝箱资料 野兽の爪×15、ゲイボルグ（武器）、アクセルブレード（武器）、カーボンバングル（饰品）、ブラックベルト（饰品）、フェニックスの尾

闪电篇 商业都市パルムポルム：エストハイム邸



强制战斗中最好先切换至包含有强化手和弱化手的配置附加好各种状态后再正式开战，霍普的HP较低，如果不幸被打倒可以召唤奥丁出来，打完的同时同伴也会复活。

可自由行动后先进水晶石强化霍普，之后先不要调查红圈，在霍普家里拿全宝箱之后（这里的杂兵是无限出现的，并且会掉落クレジットチップ，有兴致的玩家可以刷点钱）调查红圈进入BOSS战。

BOSS"飞空战车グライフ"，要以机关炮、舵、本体的顺序破坏，开战后要先加物理防御上升状态，之后以最佳配置"胜利への决意"应战，一人专心回复，需要注意的是只能用远程魔法攻击伤害到BOSS。当左机关炮、右机关炮、グライフ左舵、グライフ右舵全部破坏之后，可适当采取"ラッシュアサルト"的配置加强火力。

飞空战车グライフ BATTLE

HP 441000／弱点 无／崩溃极限999.0%／掉落"闪ウラン矿"、"ブラウトス武具工房"

左机关炮、右机关炮 BATTLE

HP 10710／弱点 无／崩溃极限－／风属性无效

グライフ左舵、グライフ右舵 BATTLE

HP 12600／弱点 无／崩溃极限－／风属性无效

宝箱资料 エーテルスモーク、ファイターリスト（饰品）

Chapter 8 第八章

茧最大最繁华的欢乐都市——ノーチラス，这里只有欢笑的人群，没有军人也没有路希的存在。在ノーチラス，塞兹与香草忘却了一切，宛如沉浸在欢乐的梦境中，久久不愿醒来。

自己曾经对喜欢陆行鸟的儿子发誓，一定要带他来ノーチラス游玩。想到这里，塞兹便觉得自己不可能一直这样逃避下去，他决定向圣府自首，这样或许还能请求再见被PISCOM监管的儿子一面，顺便和他说说ノーチラス、说说陆行鸟的见闻。作为引发所有悲剧的根源所在，一旁的芳草听了此番话后内心非常矛盾。

讽刺的是，圣府军在达基的帮助下还是找到了塞兹与芳草，完成使命的达基在父亲的面前化为了水晶，这给塞兹带来了巨大的打击。不愿将事实再隐瞒下去的香草将一切的真相告诉了塞兹，表明自己就是エウリーデ峡谷事件的始作俑者。虽然心中的愤怒已经无法用语言，但让香草以死来偿还，塞兹做不到，深感痛苦和绝望的他将枪口对准了自己。

塞兹篇 欢乐都市ノーチラス：观光艇ステーション

欢乐都市，仿佛远离了路希事件的威胁一般，所有人都沉浸在欢乐之中。首先到广场上看完新闻，接下来就去欣赏华丽无限的召唤兽表演吧！这真是一场梦幻之旅。下一站是通过小型游览艇来到游乐园，这里到处都是陆行鸟。塞兹的小陆行鸟见到这么多“朋友”自然是兴奋得不得了，和塞兹、香草玩起了捉迷藏。它藏身的地点依次是羊群中、贩卖手推车、喷水池、场景边上的陆行鸟群，最后顺着它飞的方向前进发生剧情。

欢乐总是短暂的，圣府军的追捕行动也因为两人的到来延伸到了这个欢乐都市，活用“攻击手＋追击手”以及“攻击手＋治疗手”的切换可以对付接下来挡路的敌人。新敌人“ツヴェルク市街型”雷、水对其无效，弱点是火、风属性，会使用中级雷属性魔法，可装备“雷の指轮”应付。

在道路尽头的广场上，我们迎来了BOSS战。“突击炮レーヴェ”，弱点是火属性和冰属性，雷属性完全防御。玩家不妨把香草的治疗手和塞兹的强化手安排在一起，开局后一般都会受到BOSS的“制压瓦斯”的攻击而中毒，此时治疗手解毒时就顺便加上物理防御和魔法攻击上升的状态。之后盯住BOSS的弱点属性猛攻，此外香草的弱化手可以先对BOSS施加“ウィーク”，这样它各属性的耐性都会降低。后期BOSS的“レールキャノン”攻击大概一下可以伤害到680左右的HP，请时刻保持我方成员HP高于这个数字。



突击炮レーヴェ BATTLE

HP 100800/弱点 火、冰/崩溃极限160.0%/掉落“矿脉堂本铺”

宝箱资料 フェニックスの尾、星のペンダント（饰品）、スピカ（武器）、坚守のアミュレット（饰品）、キュアスタッフ（武器）

塞兹篇 ノーチラス·パーク：魔王城

前行后发生剧情，香草归队，开始和召唤兽布伦希尔德（ブリュンヒルデ）之战。增长它的DRIVE槽的要点在于创造高连锁，冰属性是它的弱点。开战后先用弱化手降低它的魔法防御，之后用“攻击手＋治疗手”以及“追击手＋追击手”的组合猛攻即可。胜利后塞兹的ATB槽增加1。

Chapter 9 第九章

出于对受法尔希控制的政权的不满，选择抵抗圣府的骑兵队再次出手相助，接应了在パルムポルム被围困的闪电与斯诺。收到路希在ノーチラス被捕获的消息后，闪电与其他同伴一起，在莱茵斯准将的协助下闯入了运送路希前往首都公开受刑的パラメキア号飞空艇。来自圣府的戴斯利代表也在这艘飞艇上。

里应外合之下，香草与塞兹很快就和闪电等人实现了汇合，这让统帅PISCOM的娜巴特颜面全无，戴斯利代表对此深感失望，看到来自下界的路希竟然毫无畏惧地站在自己的面前，这位圣府的权势人物也迫不及待地亮出了自己的真实身分——法尔希。不可一世的他在扬长而去之前放言，称众人的真正使命是变身为魔兽ラグナロク并毁灭茧的世界，而塞拉化为水晶，也是为了将斯诺等人引导至下界法尔希的身边，成为毁灭茧的道具。

闪电篇 リンドブルム：舰载艇ハンガー



在记录点做一番调整之后和リグディ对话选择出击，正式开始パラメキア潜入作战。第一场强制战斗后，建议设定一个“勇战の凯歌（追击手＋治疗手＋攻击手）”的最佳配置。甲板上出现的新敌人“机甲兵マトローゼ”弱点是火和冰，雷无效。进入战舰后开始混搭普通敌兵有“PISCOM机动コマンド”出现，这类敌人会使用各种强化魔法，是优先消灭目标。而之后的舰内道路上几个必经之路上把守的“机甲兵ヴァイキング”算是这一阶段最强的敌人，火无效，但雷、水属性都是其弱点，并且几乎弱化手的所有异常状态都对其有效，也很好对付。

宝箱资料 デジタル回路×4、针ニッケル矿、プレミアムチップ×3、シリコンオイル×4、ナイトセイバー（武器）、火の指轮（饰品）、パンドラスピア（武器）

塞兹篇 旗舰パラメキア：资料库通路

遇到“ブリン电机兵”和“ブリン医护兵”混合编队的时候应该以后者为优先打击对象，另外记住前者雷无效、水特效。这段路程中有一些宝箱需要打开墙上的红色机关才可以拿到，不要错过。

宝箱资料 ロイヤルガード（饰品）、にごったゼリー×12

闪电篇 旗舰パラメキア：舰内通路



这里是一个圆形地带，敌人众多，不过好在道路四通八达，不必要正面和敌人对抗，要多利用道路迂回到敌人背后造成奇袭。需要注意的敌人是“ヴェスペ阵风”，会使用最高级的风魔法，非常危险，见到后应优先以火属性或雷属性攻击消灭，而“シルトパット阳炎”相比之前的“月光”只是HP多而已，所有耐性均有所减弱，不是难点。值得一提的是，减速魔法“スロウ”对这两种敌人都非常有效。

宝箱资料 ホワイトケープ、ペインガード（饰品）、完全导体、菱マンガン矿

塞兹篇 旗舰パラメキア：主机关室

同样是圆形地带，非常短的一段路，外围一个宝箱，中间一个宝箱，然后是一场和“ヴェスペ阵风、シルトパット阳炎”的强制战斗，优先消灭“ヴェスペ阵风”。

宝箱资料 割れた壳×8、フェニックスの尾

闪电篇 旗舰パラメキア：右舷メインセイル


■这个BOSS其实就是第3章末尾BOSS的强化版。

一走后回头有一个不错的饰品“疾风のスカーフ”拿，不要错过。这个区域敌人很多，虽然都不强，但成群结伙地一同上来也颇具威胁，所以一定要观察好每一个敌人的行动，从背后偷袭来开始战斗，然后用范围魔法将所有敌人都打至崩溃，随后一口气消灭。另外要提的是，途中有一个宝箱是需要借助那些上下移动的引擎喷射口到底下的沟道里面去拿取。

来到一处平台后遇到小BOSS“袭击骑カラヴィンカ”，无明显弱点，雷属性完全防御，但是中减速魔法“スロウ”和行动妨害魔法“カーズ”。战斗分为两阶段，但战法都是开战后先利用芳的弱化手职业施加异常状态给它，之后用攻击性最强的“ラッシュアサルト”猛攻即可，第二阶段偶尔需要切换至“勇战の凯歌”回复一下HP。

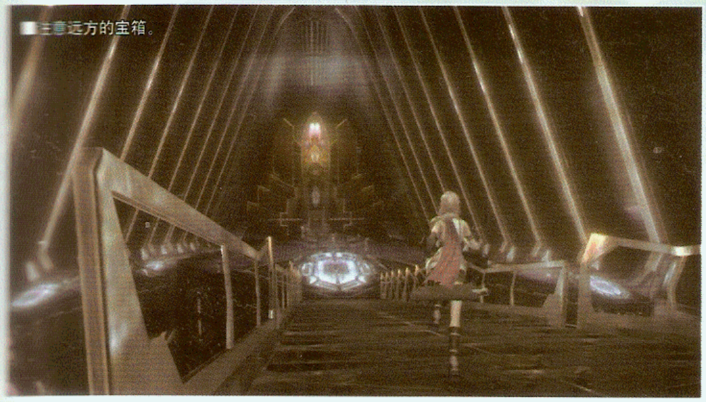
袭击骑カラヴィンカ　BATTLE

HP 108000/弱点 无/崩溃极限300.0%/目标时间－/掉落“信心のタリスマン”、“魔人のタリスマン”/雷无效、风半减

宝箱资料 疾风のスカーフ（饰品）、完全导体、300ギル、雷の指轮（饰品）、蛇蝎の尾、フェニクスの尾

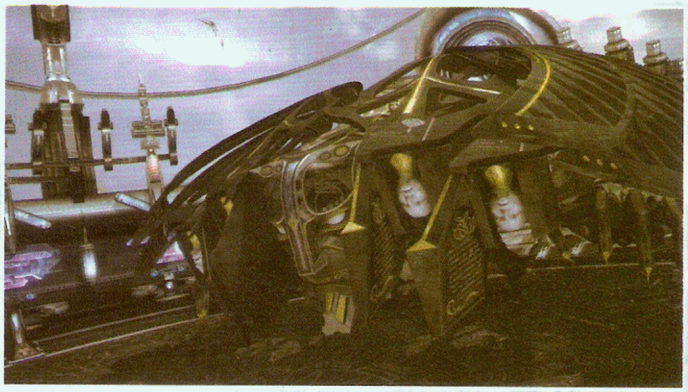
从现在开始，6名主角终于汇合，玩家已经可以自由设定上场战斗人员，不过选定好了之后记得务必设置最佳配置。

旗舰パラメキア：舰首通路


■注意远方的宝箱。

虽然自看走下去很快就可以到达BOSS处，但实际上这个场景有着两条和主路平行的路，路上有不少宝箱，而想要过去就要靠相应方向的开关来打开通路。除去宝箱外，这里也是一个“刷钱”的好场所，敌人都会有很大几率掉落“チップ”类道具，收集后卖到商店可“一夜暴富”，之后可以买些材料改造一下武器和饰品，准备迎接接下来的BOSS战。

BOSS“バルトアンデルス”，茧的法尔希之王，实力非常强大。开战后，玩家可先使用ライブラスコープ对BOSS全体进行调查，依次要破坏“ファルシ右外装（弱点冰、火吸收）”、“ファルシ左外装（弱点雷、水吸收）”、“ファルシ左副次装（弱点火、冰吸收）”、“ファルシ右副次装（弱点水、



雷吸收）”。开始阶段“バルトアンデルス”的以上四个部分会用各属性的魔法攻击玩家，所以战前准备就是装备各种增加魔法防御力的饰品，如果没有的话，开战后要立刻让强化手给我方附加魔法防御力提升。之后每随着一个部件的破坏，バルトアンデルス的其余部件所使用的魔法便会提高一个等级，这个阶段用“勇战の凯歌”配置比较容易打过去。

部件全部破坏之后，开始与本体的决战，本体的平常攻击分为三种“タナトスの嘲笑”、“灭びの洗礼”、“ルインガ”，后两种没有什么威胁，第一种为正前方机枪连射，全中的话大概会扣掉500以上的HP，注意HP剩余量。而本体的最大威胁技能为“デストルード”，全体光球攻击，强制每个角色扣800左右HP，不过这招有一定的积蓄时间，所以在BOSS积蓄这招时务必要把全员的HP补满（可以设置一个双治疗手的最佳配置“フェニックス”，同时用于被这招“洗礼”过后回复用）。不过BOSS在积蓄“デストルード”时也是我方攻击的好时机——“デストルード”积蓄开始后对BOSS的连锁计量槽会强制归100%，所以这时不如我们先将全员HP加满，之后用“ラッシュアサルト”猛攻提升连锁计量槽，在BOSS闪光并呻吟一下后证明“デストルード”已经进入末尾阶段，此时切换成“勇战の凯歌”，既能继续保持连锁以致造成崩溃，也可以保证第一时间在受到“デストルード”攻击后回复HP。当然，如果有召唤兽的话，在“デストルード”即将放出来的时候叫召唤兽出来帮着抗一下也是不错的办法。

バルトアンデルス　BATTLE

HP 462000/弱点 无/崩溃极限－/掉落“精灵的指轮”/妨害、弱体技能无效

ファルシ左外装　BATTLE

P 50400/弱点 雷/崩溃极限150.0%/掉落－/水吸收

ファルシ右外装　BATTLE

HP 50400/弱点 冰/崩溃极限150.0%/掉落－/火吸收

ファルシ左副次装　BATTLE

HP 50400/弱点 火/崩溃极限150.0%/掉落－/冰吸收

ファルシ右副次装　BATTLE

HP 50400/弱点 水/崩溃极限150.0%/掉落－/雷吸收

宝箱资料 ライブラスコープ、ペインガード（饰品）、ルーンブレス×2、护法の阴阳（武器）、3600ギル、ゴールドバングル（饰品）、完全导体、エーテルスモーク

HARDWARE　FEATURE　EXPRESS　GUIDE

Chapter 10 第十章

想要消除对于使命的疑惑，就只有前往被称为脉冲的下界，前往香草和芳觉醒的地方才能找到答案。

在戴斯利代表的“安排”下，众人乘坐的飞空艇冲出了首都附近一处名为アーク的异迹，这里曾经是脉冲在默示战争中遗留下来的军事设施，和パルムポルム的异迹一样被圣府从下界运送到这里，其中的目的没有人知道。

在这里，斯诺见到了曾多次协助自己的莱茵斯准将，率领骑兵队的他也是一名路希，为了以自己的方式保护茧并完成使命，莱茵斯选择了与昔日的好友兵戎先见，对于他而言这也是阻止下界的路希将茧毁灭的最后方法。但即便如此，这也并不能阻止闪电等人的脚步，或许只有揭开法尔希的真相，他们才能明白使命的真正含义。

フィフス・アーク



首先控制闪电走到深处选择“出发”，全体角色归队，众人开始向异迹深处行进。刚出发就遇到一场强制对两个“イエニチェリ”的战斗，了解一下它们的特点——弱点是火和雷，防御力会在崩溃后大幅下降，这也将是这个场景的主要敌人，行动缓慢，比较容易从背后进行奇袭。强制战斗结束后，所有角色的所有职务都得到了解放，不过新职务要从头学起，可根据队伍中的职务配置进行培养。

进入“ロウアー・アイル”区域后开始有成群出现的新地虫类敌人“ノクチルカ”和布丁类敌人“ルミネスゼリー”，弱点都是火，所以如果有具有范围攻击效果的火魔法会省不少力气。主要注意的是后者可能会两两合体成“アルケミックゼリー”，合体后攻击力和攻击频率都很可怕，遇到这种情况利用防御手的“挑衅、防御”配合治疗手和攻击手比较稳妥。此外，在合体过程中请猛攻，当前剩下的HP量将成为合体后“アルケミックゼリー”的HP量。

通过区域“ロウアー・アイル”后来到“トップ・クロッシング”，这里的敌人多是搭配上阵的妖人系“スカテネ”和“スティキニ”，后者翅膀是黄色，需要尤其注意，其招式“不浄の舞”具有使我方陷入虚脱状态（ダル）从而无法行动，所以治疗手是队伍必备职务，而刚拿到不久的加虚脱耐性的“虹のアンクレット”最好给治疗手装备上。

“バーサーカー”算是这一章最强的“杂兵”，不过它的弱点也很明显，雷属性以及过于慢的动作（火属性无效）。与它战斗时的要点有二，一是它积蓄“武装招来”时也是我们最好的攻击时机，请用“ラッシュアサルト”配置，如果可以成功造成其崩溃，则可以大大延缓“飞燕剑”的出现；二是如果它招来了“飞燕剑”，请以剑为优先打击目标。

宝箱资料 勇者のアミュレット（饰品）、ボムの抜け殻×8、导师のアミュレット（饰品）、药效の油×10、虹のアンクレット（饰品）、600ギル、リゲル（武器）

インナー・アイル

通过升降梯来到“インナー・アイル”区域，注意这里会有隐藏在地下的“ルミネスゼリー”群突然出现（可以从右上角迷你地图上看出来），出现后可先后撤再伺机奇袭。新敌人“グランベヒーモス”会中物理防御力下降的魔法“デプロテ”且行动迟缓，耐心等待其转身后以奇袭开始战斗就没有难度了。如果正面对抗的话，其HP下降到一定状态会进入站立状态，且攻击附加使我方不能进行物理攻击状态，这时可用“双弱化手＋治疗手”的最佳配置恢复状态且把各种弱化状态附加于它。

来到一处开阔的平台，这一小节的BOSS——圣府骑兵队最高指挥官“希德·雷茵斯（シド・レインズ）”以超强的实力等待着玩家。希德在战斗中会变换三种模式——攻击模式、防御模式以及回复模式，而玩家针对这三个模式要有不同的最佳配置与之抗衡，具体建议如下：

BOSS模式	特点	应对
攻击模式	物理攻击	胜利への决意，前期可用“勇战の凯歌”对抗且保持连击
防御模式	物理・魔法攻击减半	ラッシュアサルト，猛攻以最快效率增长连锁计量槽
恢复模式	ケアル恢复HP	ラッシュアサルト

以上是基本方针，但同时需要一些其他职业的配合，希德会很容易中减速魔法，所以可设定一个“冥界のコーラス（双弱化手＋治疗手）”的配置在BOSS进入恢复模式或防御模式时偶尔切换给BOSS附加异常状态以及恢复我方的异常状态。BOSS的HP下降1/3左右之后会变身，并多了一招全体大伤害攻击“セラフィックレイ”，中了这招之后如果再受到任何攻击则必死无疑，所以针对此情况玩家还可以设置一个“双治疗手＋防御手”的配置“フェニックス”来应对。除此之外，BOSS在变身后的一种大威力连击可以扣掉上千的HP，所以战前如果有能增加HP上限或增加物理防御力的饰品请务必带上，战斗后期只要HP低于1000则立刻补充。

シド・レインズ BATTLE

HP 226800/弱点 无/崩溃极限300.0%/掉落“テトラクラウン”/会中减速魔法スロウ

宝箱资料 坚心のアミュレット（饰品）、アリカント（武器）、巨兽の爪×7、メタルバンド（饰品）、エーテルスモーク

クワイア

通过希德把守的区域后前面就是“クワイア”，接下来要做的事情就是找到电梯不断下降，这段流程的战斗没有什么难点，也没有新敌人，但是地形相比以前开始变得复杂。三个宝箱分别在“シントロン”、“プレスビテリウム”、“クロッシング”，其中第2个宝箱有“バーサーカー”把守。

来到异迹的最深处，这里要进行的是收服巴哈姆特（バハムート）之战。增长巴哈姆特的DRIVE槽的方式有三个：不断地连锁攻击、防御住它的攻击（芳）以及对它附加异常状态。所以开始后玩家可以先切换至有弱化手的配置对其附加异常状态，然后用“勇战の凯歌”攻击，当HP不足时就切换至“双治疗手＋防御手”的配置“フェニックス”，让芳挑衅并防御它的攻击，剩余角色负责回复。

战斗胜利后，（如果之前一直没让霍普上场也没有强化他的玩家记得此时一定要强化一下霍普，下一章开始的战斗会强制让霍普上场）顺着新出现的道路前进，下一站——被茧的居民称为地狱的下界“脉冲”。



宝箱资料 妖魔の咒印（武器）、バイオセンサー×3、魔兽の骨×2

Chapter 11

第十一章

就像事先安排好的一样，众人通过アーク的飞空艇顺利地来到了充满未知的脉冲世界，所有的景色都是那么的陌生却又熟悉。

数天的探索没有取得任何进展，来到香草与芳的故乡テルバ，原本丰饶的土地现在已经成为沙漠，除了尸骸与各种魔物，这里别无所有。戴斯利再次出现并预言茧将很快被毁灭。而香草则将一切的真相告诉了斯诺：

觉醒后，失去记忆的芳为了不让香草变成尸骸而想尽快获知与使命有关的线索，所以才引发エウリーデ峡谷所发生的事件。事件发生后，与芳走散的香草来到ボーダム，在这里她第一次遇到塞拉。因为逃避命运，塞拉代替自己变成了路希，性格乐观开朗的她并没有为此而指责香草，这反而让香草更到更加自责。

在茧，作为戴斯利的一枚棋子而重新复活的莱茵斯准将成为圣府的新代表，他煽动骑兵队以及对圣府不满的市民向首都发起了攻击。只有毁掉茧的世界、献上数千万人的生命，这样才能唤回曾经支配世界的神，法尔希无法违背自身保护茧的使命，所以只有唤醒并引导下界的路希，也就是芳与香草来完成这一最终使命，这便是一切的开端。

メディア峡谷：ベースキャンプ

开始后霍普会离队，调整队伍后出发前去寻找。路途上开始出现一些下界的怪物，共同点是弱点为火属性，而也许因为下界是草原湿地的关系，基本水属性都对这些怪物无效。其中需要注意的是布丁类敌人"カラメルムース"也会两两合体，合体后的"ミックスムース"攻击力大增且HP有17万之多，吸收雷攻击，要稳妥应付。

接下来是收服霍普的召唤兽亚历山大（アレキサンダー），增长其DRIVE槽的方式有连锁攻击、为己方回复HP以及强化己方人员的状态。建议最佳配置如下：

1. 忍耐の守护者（强化手＋治疗手＋防御手），战斗开始后先给己方所有成员附加有利状态；

2. フェニックス（治疗手×2＋防御手），全员HP都剩余不多时集中回复；

3. 勇战の凯歌（治疗手＋追击手＋攻击手）、ラッシュアサルト（追击手×2＋攻击手），在亚历山大攻击间隙猛攻的阵型，以增加连锁计量槽；

宝箱资料 パルチザン（武器）

アルカキルティ大平原：中央原野

亚历山大之战之后会自动转入"アルカキルティ大平原"，剧情过后就可以解锁分支任务系统了。我们的目的是通过大平原进入"マハーバラ坑道"，坑道入口在大平原的最北边。不过在大平原上有非常多的宝箱，所以这段以寻找宝箱为主要攻略，分支任务会在下期的"研究中心"栏目中刊登。我们将大平原分为"中央原野"、"东部丘陵"、"西部段丘"以及"北部高原"四个部分，具体宝箱资料如下。此外，此小节开始即回到峡谷打亚历山大的地方还可以拿到一个魔法耐性+10的"ルーンブレス"。

宝箱资料 中央原野：いばらのロッド（武器）、风の指轮（饰品）、雷のおみくじ（饰品）、风のおみくじ（饰品）
东部丘陵：土のおみくじ（饰品）、金块(アダマンケリス击破)、サボテンダーの人形、土の指轮（饰品）、アクセルサッシュ（击破メギストテリウム）
西部段丘：もげた翼×5、ライブラスコープ×5、なめらかな革×8、氷のおみくじ（饰品）、火のおみくじ（饰品）、针ニッケル矿、2615ギル
北部高原：忌わしい牙×11*、金块(アダマンケリス击破)、プラチナバングル(キングベヒーモス×2击破)

在拿宝箱的过程中需注意，那些如山一样大的金刚龟目前是绝对打不过的，所以就不要去招惹了，好在它们性情温和，也不会主动攻击玩家；此外，"キングベヒーモス"以目前的实力来讲也是非常困难打过的（因此有几个宝箱目前可能拿不到），大型怪兽目前也就可以和"メギストテリウム"以及飞龙"アンフィスバエナ"抗衡一下，全身装甲的"ランドガレオン"行动缓慢，从背后奇袭或者用召唤兽也可以"将就"取得胜利；此外，那些黄色的圆圈跳跃点目前并无法使用，是留着完成12号任务后骑乘陆行鸟时专用的，详细情报请参看后面的研究部分。

除去宝箱外，这里的东部丘陵还有一处高台（被断牙的金刚龟包围，绕到后面可以上去）可以发生遇到仙人掌的特殊事件，之后在平原上就有一定几率遇到仙人掌（サボテンダー）了，需要用"スニークスモーク"才可以接近它，弱点是火，拥有777777的HP，喜欢挑战的玩家可以尝试一下。

最后，从北部高原一处"メギストテリウム"与"キングベヒーモス"打架的地方（可以趁空隙回避战斗跑过去）离开进入マハーバラ坑道。

マハーバラ坑道



坑道内前期最多的敌人是战斗工兵"ホプリタイ"和冰属性的ボム类敌人"アバランチ"，前者弱点为雷，后者自然与之相对是火。此外，アバランチ的自爆威力相当大，见其蓄力时离得远可不执行指令过去挨炸，离得近就要及时转换成防御手做好防御。入口处附近左边的岔路尽头是和"ジャガーノート"的战斗，以正常流程进行到这里的实力应该是没有胜算的，先不予理会。

必经之路上和"ファランクス、ホプリタイ×2"的战斗最好一上来就使用召唤兽，否则ファランクス会无限召唤ホプリタイ来加入战斗，将会陷入苦战。地图上标记"アトモス"的地方目前还过不去，所以实际上只有一条路可走。在第二个记录点调整完毕后，建议按L1使用一个"バリアスモーク"再前进，因为接下来要进行的就是收服香草的召唤兽"ヘカトンケイル"之战了。

增加"ヘカトンケイル"DRIVE槽的方法有三：高连锁攻击、回复同伴的HP以及对BOSS进行弱化；ヘカトンケイル基本都是物理攻击，所以能加物理防御力或者加HP的饰品，开战之前通通装备上。开场后可先对BOSS进行各种异常状态的附加，其后HP充足时就用"追击手＋攻击手"增加连锁，受到攻击后转为"治疗手＋防御手"。攻击BOSS的最

アルカキルティ大平原地图



推荐赚CP地点1

在下界大平原北部记录点附近，有一只“キングベヒーモス”跟一只“メギストテリウム”正在交手。这一战如果获胜的话能拿到6600点CP。此战的好处在于必定能先制，而且敌人都是半血。打完之后回记录点往前走，这两位马上就会复活，如此反复即可刷经验。注意“キングベヒーモス”如果变身的话会回满血，因此推荐先制后先秒杀它。能力高之后只要设定为AAB，最快8秒就能解决战斗。

推荐赚CP地点2

在アルカキルティ平原・アグラ牧野打オチュー，这是目前最快赚CP的方法。オチュー可以很方便地重生，而且可以很方便地被先制。打法也很简单，狂用クエイク即可。3人均装上エナジーサッシュ时，每战可以回复两格TP，正好够用两次クエイク。此法一个小时能赚一百多万点CP，可惜拿不到什么好东西。

好时机还是在于它进行リベンジスタイル蓄力时，估算蓄力快结束时赶快切换至“治疗手＋防御手”。

继续深入，第三个记录点附近的“ジャガーノート”同样先不要理会，走到道路尽头处调查齿轮发生众“ジャガーノート”一起阻止法尔希的事件，之后就可以乘坐“アトモス”到“スーリヤ湖”了。而到达“スーリヤ湖”后如果乘坐“アトモス”回去，就会发现之前坑道内之前无法通过的地方可以通过了，但道路尽头处的“タイラント”目前依旧是打不过的，几个宝箱倒是可以先收入囊中。

スーリヤ湖


■调查这里便可以出现浮岛

“スーリヤ湖”的敌人大多是“水系”的，所以增加水耐性的饰品这时都可以拿出来了。这一段路途的重点是：在地底湖区域有一片漩涡，调查后法尔希“ビスマルク”会现身，之后场景内多了两个小浮岛,上面有诸如“闪ウラン矿”这样珍贵的素材，不过有很多的敌人把守，与他们交战时注意要以水怪“ケラトラプトル”（蓝色）为优先消灭对象，否则它会叫来更多的敌人。拿全宝箱后即可从另一端离开。

宝箱资料 地底湖：谜の液体×13、流水の指轮(浮岛)、闪ウラン矿(浮岛)、耐水のピアス（饰品）、水のおみくじ(浮岛)、ムナール石(浮岛)、濡れた鳞×6(浮岛出现后)、水边の鳞×5(浮岛出现后)
空を覆う洞窟：深渊の鳞×7
空を望む山道：落ちた泪

テージンタワー

离开“スーリヤ湖”便是通往目的地“ヲルバ乡”前最长的一段路“テージンタワー”。沿着大绝壁前进不久即可进入“テージンタワー”，这是一个7层的巨大迷宫。

进入后发生事件，“テージンタワー”内部构造发生变化，在1层拿完宝箱之后就可以去2层了。在2层会遇到法尔希出现并击破墙壁的事件，自此漫长的“テージンタワー”之旅正式开始。在这个迷宫里玩家要做的事情主要就是领任务、做任务，然后道路打通，继续深入。

2层最先触发的任务“巴の守护


■下界最美丽的场景——大いなる絶壁。

者 · しなやかな块”的目标“ギガゼラチン”在顺着旁边楼梯过去的东之石像广场上，非常容易奇袭，装备水耐性饰品，之后用雷属性猛轰即可；22 号任务“巴の守护者 · 不坏の兵士”的目标“スパルタン”在第一个石像边上的通道通往的广场上，同样很容易奇袭，奇袭后先在崩溃状态下猛攻“スパルタン”，不要管杂兵（如果先打掉杂兵的话它会叫更多的杂兵出来），之后它一恢复正常状态立刻叫召唤兽出来一鼓作气消灭它，根本不给它出手的机会，它的弱点为水和雷；23 号任务“巴の守护者 · 地を这う甲青”的目标“グランガッチ”就在中央的石像前，奇袭后利用“攻击手 + 双追击手”的配置可以直接消灭。

通过 2 层后顺路直接来到 3 层，调查石像后再次改变内部结构，乘电梯去 4 层，4 层有两部电梯，利用北侧的那台直接上 5 层。在 5 层调查石像接受 24 号任务“巴の守护者 · 疎ましき缀れ”，任务目标“ムシュフシュ”就在边上，与之战斗时要第一时间先击破旁边的两个妖人系怪兽“ヤクシニー”，它们会附加各种不利状态给我方，而之后对付“ムシュフシュ”时需注意，冰火雷水四个属性它都是吸收状态，只用物理攻击打即可。之后回到 4 层南侧乘电梯到 6 层，在 6 层分别调查两个石像领取 25 号任务“巴の守护者 · 疎ましき缀れ”以及再次改变塔内结构。之后从 6 层的新房间走楼梯下到 5 层遇到任务目标——特殊尸骸“ヴェーターラ”，此敌人攻击能力不强，但会使用物理攻击无效的障壁，所以开始后用魔法围着将其快速打至崩溃状态，之后障壁消失，就可以物理攻击群殴之了。

塔内的最后一个任务 26 号任务“巴の守护者 · 忌わしき绝叫”要在 5 层领取，之后到 6 层找到目标“ペナンガラン”，其具有降低我方防御力的能力，且会附加各种不利状态，所以战斗中治疗手是必备的，在和它的战斗中关键是要快速先消灭边上的杂兵。

完成以上所有事宜后到 5 层调查内圈的石像改变塔内结构，之后按照 4—6—最上层的顺序深入。在塔顶遇到了之前数度捣乱的法尔希“ダハーカ”，这一次干脆结果了它。BOSS 的攻击多为魔法，所以战前可以装备上诸如“ルーンブレス”以及“精灵の指轮”这些增加魔法耐性的饰品。必要的最佳配置有“ラッシュアサルト”、“勇戦の凯歌”、“フェニックス”以及任意带有弱化手的配置，推荐“狩人への祝福（弱化手 + 攻击手 + 治疗手）”，可以防止连锁计量槽不归原位。

开战后立刻给 BOSS 上减速魔法，之后先用“勇战の凯歌”这个比较稳妥的配置了解 BOSS 的攻击频率，熟悉之后可以间或切换成“ラッシュアサルト”猛攻一阵以快速增长连锁计量槽。BOSS 的必杀技有四种：“不净的言魂”属于单体伤害，没有什么大威胁；其余的就是火属性和冰属性全体大伤害以及给我方全体附加异常状态。这四种必杀技在释放前都会有特写，这个时间足够玩家切换至“フェニックス”以减小损伤以及之后的回复。此外，如果战斗过程中 BOSS 为自己加了加速以及魔法攻击力上升状态，要及时用减速魔法等取消他的有利状态。

宝箱资料

大いなる绝壁：まがまがしき剑牙×20
第1层：耐雷のピアス（饰品）、4721ギル、欠けた牙×12
第2层：スパークプラグ×5
第3层：シームルグ（武器）、メタルバンド×2（饰品）
第4层北侧：きれいなガラス玉×2
第5层：盘古の骨×9
第4层南侧：疾风の指轮（饰品）、虹のアンクレット×2（饰品）
第6层：悲叹の红泪×4、沈まぬ太阳（武器）
第5层：ライブラスコープ
第6层：悔恨の泪×8、土の指轮（饰品）
破狱の天楼：耐冰のピアス×2（饰品）、エーテルスモーク
第7层：グッドチョイス

ファルシ=ダハーカ BATTLE

HP 2314800／弱点 无／崩溃极限320.0%／掉落“テトラティアラ”**／会中减速魔法**スロウ

ヲルバ乡

顺着道路一路边杀尸骸边前进就会进入香草和芳的故乡“ヲルバ乡”，这里有一个支线事件“パクティの修理”，比较容易完成，有不错的奖励。在“ヲルバ乡”只需顺着道路前进即可，一路上建议不去招惹“ヴェーターラ”，HP 太多又会物理障壁，浪费时间也没什么好处，得不偿失。

来到“ヲルバ乡：铁道桥迹”的尽头，玩家将面临与“バルトアンデルス”第二次大战。

这一次“バルトアンデルス”没有了那么多的部分，仅仅是主体而已，但 HP 高达 330 万以上，所以玩家要做好持久战的准备，以稳妥为先。BOSS 最麻烦的要数让我方全体虚脱”魔法“ダルガ”，因此战前可以将手中的“虹のアンクレット（虚脱耐性 +30%）”全都装备到参战人员身上，其中负责回复的治疗手一定要装备一个。此外，BOSS 让我方全体中毒的“バイオガ”最好也装备耐毒的饰品予以预防。开战后先给 BOSS 施加减速魔法，之后抓住间隙猛攻以快速提升连锁计量槽，“バルトアンデルス”这次的崩溃极限是 200%，还是比较容易达成的。当 BOSS 释放全体攻击“タナトスの哄笑”特写出现时一定要及时切换至“フェニックス”来减少伤害。此战如果拖得时间太长的话会被施以“死亡宣告”，遇到这种情况时，就可以适当地加强一下攻击的力度，要相信自己的治疗手！

胜利后调查路边的冥碑发生剧情，众人决定，乘飞空艇杀回茧，与命运做最后的抗争！


■给BOSS施加各种状态下降魔法后会轻松不少。

バルトアンデルス BATTLE

HP 3307500／弱点 无／崩溃极限200.0%／掉落“女神の加护”／会中减速魔法スロウ**、所有属性半减**

支线剧情：パクティの修理

在“ヲルバ乡”的某间房屋里会见到香草的机器人朋友“パクティ”，但是它出了故障，玩家则要找到 5 个零件帮它修理好这个故障。这 5 个部件依次是：

1. 电源ケーブル：在パクティ所在房屋前面的货物运送车上。

2. バッテリーパック：某个有“ヴェーターラ”的房屋。

3. トロコイド齿车：打倒前往集会所迹路上的树根附近的ノスフェラトゥ。

4. 非球面レンズ：集会所迹屋子里的桌子上

5. 金属プレート：铁道桥迹的碎石堆

找到这些之后回去调查“パクティ”就可以完成这个事件。之后与“パクティ”对话可以获得“スニークスモーク ×10、超小型融合炉 ×2、金块、香水 ×5、プラチナインゴット ×3”。

宝箱资料 集落迹：灰チタン石、ヘヴンズアクシズ、ライブラスコープ
集会所迹：モーグリのパペット、ムナール石
铁道桥迹：耐火のピアス、ニムロッドピアス、エーテルスモーク

Chapter 12 第十二章

将作为圣府法尔希动力来源的オファーン破坏并不能拯救茧，相反只会毁掉整个世界而中了法尔希的圈套。并不清楚真相的莱茵斯向首都发起了总攻，而事先便被转移到首都附近的アークー中的魔物也蜂拥而出，整个茧处在崩坏的边缘，为了阻止这一切，闪电等人乘坐飞空艇回到了首都。

怀着守护茧这一同样的信念，被法尔希作为道具利用的人们终于认清了自己的真正使命，曾经率领圣府军的罗修在最后时刻也认同了众人的目的。

戴斯利，或者应该叫法尔希バルトアンデルス，煽动一切混乱的罪魁祸首，审判的终焉之时已经来临了。

圣府首都エデン：グランプリサーキット

精彩的CG之后，马上就是BOSS战。BOSS“守护骑アナヴァタプタ”的实力还不足以挡路，进入BOSS战时是以奥丁的驾驶模式为起始的，只要玩家在起始阶段连续使用攻击间隙小的“真空破”提升连锁计量槽，之后用各种攻击马上就可以将BOSS打致崩溃，之后斩铁剑足以将它变为废铁。



胜出之后沿着很细的通道前进，这里的宝箱里有闪电的武器“ライオンハート”，它改造一段便可以变成历代传统的超强武器“アルテマウェポン”，一定不要错过。

守护骑アナヴァタプタ BATTLE

HP 280500/弱点 雷/崩溃极限250.0%/掉落“テスラタービン”、“圣府军技术实验局”

宝箱资料 ライオンハート（武器）、9240ギル

圣府首都エデン：サイドウォーク

这里的敌人很多，其中不乏机甲兵“キュラシェーア、キングベヒーモス”这样的强敌，不过也经常有第三方乱入的机会，大家好好把握，一些不必要的战斗可以回避。来到尽头，会遇到BOSS“ブラウド·クラッド”。

“ブラウド·クラッド”是一台巨大的机械，会使用浮游炮进行攻击。它对所有异常状态免疫，攻击全部是物理攻击，所以可以针对这个特点战前多装备一些提升物理耐性的饰品。要特别注意的是打到一定程度后它会解除限制进行疯狂的报复攻击，同时加攻加速，此时推荐换“フェニックス”的配置，撑过报复攻击之后再恢复进攻。而到达这个阶段再进攻时给己方全员附加上加速效果会比较轻松。

プラウド·クラッド BATTLE

HP 1530000/弱点 无/崩溃极限150.0%/掉落“粒子加速器”

宝箱资料 烈士のハート（武器）、オチルヴァニ（武器）

圣府首都エデン：ラムウ·モール

接下来马上又是一场BOSS战，这次的BOSS“アダマンケリス”也就是之前在下界看到的庞然大物，幸好这回我们面对的这一只是没有牙的，属于金刚龟里最弱的级别。不过尽管如此，它对全员的踩脚攻击依然威力巨大，还会使用威力更大的全体攻击“クエイク”。因为它的出招比较频繁，所以靠防御手也不管用，还是得用强化手强化物理防御以及加速。

继续前进，会来到公园地区。这里的敌人明显强了不少，特别是背上长了一朵花一般的“防卫骑スヴェリン”，实力极强。到了公园出口，会遇到一场强制战斗，对手是“タイラント”和“防卫骑スヴェリン”，如果这两位联手的话，估计没人能打过去，幸好现在我们是作为第三方乱入。这场战斗的要点就是不要急于干掉其中某一个敌人，把双方的HP都消耗殆尽时一口气打掉两个才是最佳方法。当然，优先打击目标是“防卫骑スヴェリン”。

继续前进，路上的敌人的实力都足以和BOSS匹敌，没有把握的话建议回避战斗。一段路程后会出现两只巨型敌人夹击你的剧情，不过实际上只用打拦住去路的“ジャガーノート”就行了，这个家伙的强大如果之前在“マハーバラ坑道”不慎遇到的话相信玩家已经见识过了，猛烈的火属性攻击是它的特点，所以所有对火有抗性的东西请全部装备在身上（其实可以看准间隙跑过去从而回避战斗，这就要看玩家的意愿了）。



前方的道路上会出现尸骸“サクリファイス”，从此刻开始这是经常出现的敌人，其异常状态攻击非常强大，可装备上缩短各异常状态时间的饰品“女神的加护”对付。随后边回避边前进来到大门前，会与罗修以及他驾驶的“ブラウド·クラッド”进行第二次较量。

这次的“ブラウド·クラッド”HP更多，攻击力也更强。打法在前期和第一次比较接近，不过这次它会在从飞空形态和地面形态中进行切换，同时还会进行能量填充，填充完毕后连锁崩溃计量槽会归零，这就要求玩家抓紧时间进攻。所以这场战斗中必不可少的是强化手，而最最重要的就是加速魔法“ヘイスト”，不然只有被动挨打的份。战斗过程中它会在一定HP以下时自动加满HP并附加给自己加速等状态，但同时也处于物理和魔法防御力低下状态，这些状态会一直持续到战斗结束也无法解除，所以此时全员在加速状态下才可与之抗衡。而其处于飞空模式的时候攻击相对较弱，是我们出手攻击的好时机。顺带一提的是当它落在地面时将其打成崩溃状态，是可以将其挑空的。算好时间不让它落地可以少受不少伤害。

胜利后进入前方的电梯，玩家们将迎来最终章。

プラウド·クラッド BATTLE

HP 3570000/弱点 无/崩溃极限150.0%/掉落“ロイヤルガード”

宝箱资料 ラムウ·モール：パニッシャー（武器）、15000ギル、完全导体
セイレーン公园：烈火の指轮×2、粒子加速器×6、ライブラスコープ、胜者の勋章
リヴァイアサン·ターミナル：プレアデス（武器）、粒子加速器×6、兽神の刚爪×17、兽神の刚爪×12
セントラルガーデン：ミスリルテイン（武器）
セントラルタワー议事堂：パワーグローブ、エーテルスモーク

Chapter 13 第十三章

人和法尔希的最大不同在于人有一颗心，心可以产生无限的力量。法尔希制造出各种幻象，想让众人陷入绝望，以此召唤出诸神之黄昏来毁灭茧，但是它一直都没有成功。而这一次，在众人的努力之下法尔希被完全打倒，而茧也陷入危机之中……

オーファンズ・クレイドル：セントラルタワー祭祀堂

最终章的流程很短，在最终迷宫里跟着女神像前进，并将其分别打败，就可以来到最后的决战。最终迷宫的地形比较复杂，不过地图上将你要去的地方标得清清楚楚，所以不用担心迷路。不过路上的敌人非常厉害，而且就算将其打败也没多少经验，因此强烈建议躲过去，适当的时候可以使用烟雾弹。

女神第一战的对手是双灵兽ジャバウォック、バンダーナスナッチ。バンダーナスナッチ是不怕物理攻击，ジャバウォック是不怕魔法攻击，两者都吃弱化魔法。由于它们会互相回复，所以要先集中攻击一只。其中劣化魔法“ウィーク”对バンダーナスナッチ有特效，随后附加给我方主攻手任何一个攻击属性就可以对其造成大伤害。

ジャバウォック BATTLE

HP 678000/弱点 全属性/崩溃极限300.0%/掉落“月花の种”/デプロテ对其有特效

バンダーナスナッチ BATTLE

HP 254250/弱点 无/崩溃极限150.0%/掉落“月花の种”/デシェル、ウィーク对其有特效

女神第二战的对手是ヴラディスラウス。这个对手的特征是基本不可能被打成崩溃状态，因此要对其减物防魔防再打，可以先用。它的招式里最厉害的是生者必灭，此技威力巨大，必须用防御手硬扛，幸好它不会连续出这招。推荐由玩家来操纵防御手。

ヴラディスラウス BATTLE

HP 734500/弱点 全属性/崩溃极限999.9%/掉落“落ちた泪”、“悲叹の红泪”

女神第三战的对手是决战骑ティアマット，这个BOSS的攻击力很低，不过拥有全异常状态无效的特性，另外每隔一段时间就会将崩溃值清零，因此如果方法不对的话会陷入长期抗战之中。

决战骑ティアマット BATTLE

HP 3825000/弱点 无/崩溃极限200.0%/掉落“インペリアルガード”

宝箱资料 过给器×4、怒涛の逆鳞×20、シャーマニクス（武器）、黑い菌丝×8、菱マンガン矿、エリクサー、ヒヒイロカネ、3000ギル、5000ギル

最终决战

最终决战前会有一个记录点，建议在这里买好药品，因此接下来是三连战。

第一战：バルトアンデルス

这是和它的第3次战斗了。由于HP多，建议带上防御手以防万一。它的“アルテマ”和“タナトスの哄笑”是威力最大的两招，一看到这招就立刻切换到有防御手的配置来减少伤害。弱化手和强化手的状态附加在此战能节省大量时间，个人推荐带上霍普，在战斗中即可当强化手也可以当治疗手。

バルトアンデルス BATTLE

HP 5227500/弱点 无/崩溃极限250.0%

第二战：オーファン

目前遇到的HP最高的敌人，相当惊人。开场后必定先使用一招“心无い裁き”，这一招是按比例给出伤害的，基本会将全体打致濒死状态，所以玩家可以以“フェニックス”的配置进入战斗，中招后立刻恢复。之后切换至有强化手和弱化手同时存在的配置，把各种防御力加强的状态附加上并且同时给BOSS附加物理和魔法防御力下降状态，而最重要的是BOSS会中毒，而且伤害相当可观，一定要加上，而给BOSS附加中毒状态后，玩家甚至可以专心防御和恢复等着BOSS被毒死，中途如果毒状态消失了再切换配置附加上即可。

オーファン会在“阳の极”和“阴の极”之间转换，两个模式下都有其固定的攻击方式，其中“阳の极”多以全体物理攻击为主，注意回复HP即可，也是我方攻击的好时机。而“阴の极”时BOSS的攻击方式相对比较多样，其中最危险的莫过于单体即死攻击“杀戮のエディプス”，所以战前最好给LEADER装备上“天使の冠”等增加即死耐性的装备。

需要特别注意的是，BOSS会在模式转换后使用“心无い裁き”，因此一看到这两个模式的切换时就要特别小心，即时切换至“フェニックス”配置准备回复。这个BOSS的强力程度是无庸质疑的，其主要攻击方式如下：

- 心无い裁き：按比例给与全员伤害，打致濒死
- レクイエム：单体大伤害（约3000）
- 杀戮のエディプス：单体即死
- エディウス・イレ：全体伤害（约1000）
- 苦しみの连锁：各种异常状态
- 榨取のエレクトラ：单体HP吸收（约1000）
- 死の宣告：单体一定时间后死亡



▲这个BOSS的造型接近《猎天使魔女》的风格，美与丑都达到了极点，顺带一提的是这一战的音乐非常雄壮。

オーファン BATTLE

HP 6780000/弱点 无/崩溃极限400.0%

第三战：オーファン

全游戏的最终BOSS战说难不难，说简单也不简单。开战后玩家会中死亡宣告，因此必须速战速决。这个BOSS平时无敌，只有在崩溃状态下才会受到伤害。如果行动过慢的话它会使用一招将崩溃值清零，如此将会陷入死循环。所以必须有一个至少包含两个追击手的配置，开战后先切换至有强化手的配置先给我方所有成员都附加加速状态，之后用有两个追击手的配置猛攻并一口气将其BREAK，这场战斗的关键是玩家要放得开出手攻击。

オーファン BATTLE

HP 3390000/弱点 无/崩溃极限500.0%

全奖杯解说

TROPHY

研究部分的奖杯可以参见后面的研究部分，这里仅对部分需要注意的奖杯进行说明。本作共有 1 白金 5 金 9 银 21 铜共计 36 个奖杯。

当玩家拿到特定奖杯时，同时也可以获得主题，一共有 7 种。安装的方法是回到游戏的标题画面，选择 SPECIAL。奖杯和主题的对应关系如下：

奖杯	主题
运命の霸者	闪电
全能のダイアモンド	斯诺
百识の贤人	塞兹
绝望への勇气	香草
未来への希望	霍普
すべてを得し者	芳
究极への幻想	塞拉

究极への幻想 白金
取得条件：获得其他所有的奖杯。

运命への斗志 铜杯
取得条件：第1章进行中自动获得。

胁威への觉悟 铜杯
取得条件：第2章进行中自动获得。

悲剧への愤怒 铜杯
取得条件：第3章进行中自动获得。

宿命への敌意 铜杯
取得条件：第4章进行中自动获得。

逆袭への决断 铜杯
取得条件：第5章进行中自动获得。

过去への追慕 铜杯
取得条件：第6章进行中自动获得。

死斗への激情 铜杯
取得条件：第7章进行中自动获得。

恩仇への葛藤 铜杯
取得条件：第8章进行中自动获得。

解放への情热 铜杯
取得条件：第9章进行中自动获得。

真实への意志 铜杯
取得条件：第10章进行中自动获得。

救济への希求 铜杯
取得条件：第11章进行中自动获得。

绝望への勇气 铜杯
取得条件：第12章进行中自动获得。

未来への希望 铜杯
取得条件：将游戏通关。

以上奖杯都只要将游戏通关就能拿到。但有部分玩家反应自己满足了条件也拿不到奖杯。据不少玩家反应，如果在游戏里换了主题后，不结束游戏继续玩的话，满足条件的话也无法取得奖杯。这应该就是奖杯 BUG 的来历了。

魔境の踏破者 铜杯
取得条件：在下界累计行走1万步，再与パクティ对话。
奖杯说明：首先要在ヲルバ乡完成修理パクティ的支线任务。修理パクティ需要找到5个零件，零件全部在ヲルバ乡可以找到，且地图上有标识，只是有一个需要上楼切换到另外一张地图后才能看到，难度不大。修理好之后，如果你在下界已经走了10000步，与パクティ对话后就能拿到奖杯。此奖杯也有人反应有BUG，不过有可能是因为还未走到1万步所致，不管如何留好存档是明智之举。



ギサールの勲章 铜杯
取得条件：骑陆行鸟时挖到リボン。

ケルガーの賞杯 铜杯
取得条件：完成所有的D级任务。

ゼザの玉杯 铜杯
取得条件：完成所有的C级任务。

镇魂の献杯 银杯
取得条件：打过64号任务。

草色の征伐者 银杯
取得条件：打过54号任务。

淘汰の胜利者 银杯
取得条件：法尔希·泰坦的试炼全部通

ドルガンの賜杯 银杯
取得条件：完成所有的B级任务。

ガラフの圣杯 银杯
取得条件：完成所有任务。

すべてを超えし者 金杯
取得条件：所有任务取得五星评价。

すべてを超えし者（全任务5星评价）看似要求夸张，其实不难，因为任务可以反复接。不过评价全看玩家花费的时间，随着玩家攻击力的增强，时间要求也会越来越紧，因此并不是说玩家越强就越好拿高评价，有时候甚至正好相反。打过第 64 个任务后可以拿到金时计，其效果为延长目标时间，建议玩家有了金时计之后再来挑战五星评价。

突击のルビー 铜杯
取得条件：任意一人的职业アタッカー升到5级。

击灭のサファイア 铜杯
取得条件：任意一人的职业ブラスター升到5级。

守护のトパーズ 铜杯
取得条件：任意一人的职业ディフェンダー升到5级。

咒禁のジェット 铜杯
取得条件：任意一人的职业ジャマー升到5级。

鼓舞のアメジスト 铜杯
取得条件：任意一人的职业エンハンサー升到5级。

治愈のエメラルド 铜杯
取得条件：任意一人的职业ヒーラー升到5级。

限界の突破者 银杯
取得条件：一次伤害超过100000。

巨兽の讨伐者 银杯
取得条件：打倒最强敌人ロングイ。

全能のダイアモンド 银杯

取得条件： 全角色的全部水晶石全部学满。

全能のダイアモンド要求玩家将全角色的所有水晶石学满，满足条件后可能要过大约一分钟左右才能拿到奖杯，请不要着急。

すべてを得し者 金杯

取得条件： 取得所有武器及饰品，拿过即可。

奖杯说明： すべてを得し者是游戏中最难的奖杯。武器和饰品都只要求曾经取得过即可，只要拿到过，无论你将其卖掉还是解体都是可以的。每个角色的最终武器有多个名字相同、外形和性能不同的形态，这些形态统统只算一个，省去了我们大量的时间。如果只是为了奖杯的话，可以把取得过的武器饰品都卖掉，这样能节省大量刷钱的时间——当然前提是你得确认接下来你用不到这些东西了。所以不到冲奖杯的最后时刻，不要卖任何武器饰品，这样是最保险的。

注意，此奖杯的获得时机是在满足条件的情况下与バクティ对话，不对话是拿不到的。

百识の贤人 金杯

取得条件： 完全收集100种敌人的情报。

奖杯说明： 此奖杯一般来说不用通关就能拿到了。如果想快速获得，平时可以多用侦察魔法。

运命の霸者 金杯

取得条件： 在与最终BOSS的较量中取得五星最高评价。

奖杯说明： 这个奖杯毫无疑问是能力够强之后来拿比较简单。虽然玩家能力变强后评价时间也会大幅缩短（笔者打的时候目标时间只有1分钟），但是打起来速度快，多试几次也没关系。如果能力不强的话，光是前两个形态就要打十多分钟，这样就很不值了。

改造系统 UPGRADE

本作的改造系统做得比较偷懒，绝大部分素材的价值就是换成数目不等的经验值，这多少让人有点失望。所以我们也就省事儿了，不用列个全素材表了。

改造原理

这里简单说明一下改造原理。

1．级别： 武器和饰品都有级别设定，经验值达到指定数值后就会升级，升级的方法是往武器和饰品上投入普通素材。级别越高，效果越显著，升到最高级别（有★标志）后利用特殊素材可以变为更高级的饰品。

2．普通素材： 用来给武器和饰品升级的素材，这种素材每一种都代表不同的经验值。普通素材还对经验值倍率有影响，最高可达经验值 3 倍，不过也有令经验值倍率不增反降的，一般来说经验值高的素材都会令经验值倍率下降。

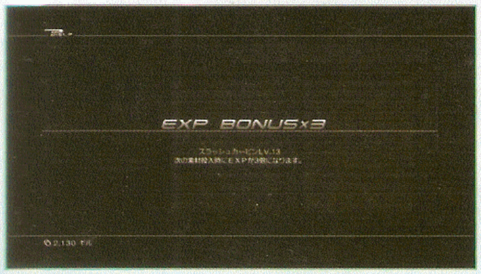
3．转换素材： 又称触媒，作用是令升到顶级的武器和饰品转换为更高级的饰品。转换素材没有经验值，不能用来给武器和饰品升级。

强力素材推荐

游戏中的素材数量众多，但我们只需要最有用的几种就可以了。其他的统统可以无视。注意别把特殊素材卖了就行。

彩りゼリー： 在商店“生体素材けものや”中可以买到，是最好的提高经验值倍率的道具，一个才卖 80 元。投入 4 个为 1.25 倍，投入 8 个为 1.5 倍，投入 15 个为 1.75 倍，投入 18 个为 2 倍，投入 36 个为 3 倍。

超传导体： 商店“LENORA ガレージ”有售。在商店里贩卖的众多素材里，它是性价比（指经验值和价格比）是最高的，它每个价值 640 点经验值，仅售 840 元，性价比高达 76.19%！对于所需经验值在 11 万以下的情况，用它准没错！



超小型融合炉： 这玩意儿的性价比有时比超传导体还高（其经验值会在 32000 ～ 52000 之间波动）。由于武器改造动辄需要上百万的经验值，所以超传导体是远远不够的，这时就要用到超小型融合炉了。特殊マテリアル研究所中有售，每个仅售 50000 元。

ボムの魂： 在众多不能买到的素材中，ボムの魂算得上是极品了。在完成任务的过程中就能够批量拿到，在マハーバラ坑道也可以打ボム的升级版反复刷，每个的经验值在 709 ～ 1260 之间。虽然不值得为了它而专门去刷，但还是应该好好利用一下的。

综上所述，改造的最佳方法就是：先投 36 个彩りゼリー把经验值倍率撑到 3 倍，然后看需要投入多少经验值。11 万以下就用超传导体搞定，11 万以上就用超小型融合炉搞定大头，再以超传导体补齐小头。ボムの魂不用白不用。

顺便说说这个 11 万是怎么来的。1 个超小型融合炉的价值等于 59.52 个超传导体，59.52 个超传导体等于 38095 点经验值，乘以最高的 3 倍就等于 11 万 4286 点经验值。

赚钱大法



其实改造说到底就是花钱，钱多就一切好说。不过问题就在于本作还真是没有一种太方便的赚钱方法。以下介绍几个方法，大家可以根据实际情况来决定自己应该用哪个。

杀龟赚钱法

最有名的一种方法。目标是长着獠牙的金刚龟アダマントータス、アダマンタイマイ。它们在下界的アルカキルティ大平原，以及第 12 章的リヴァイアサン・ターミナル有分布。打死金刚龟有可能掉落プラチナインゴット(可以卖 15 万)和トラペゾヘドロン(改最强武器的转换素材，商店卖 200 万，但玩家卖的话只值 1 万)。对付它的方法有 4 种，在后面会详细介绍，这里就不多说了。由于用召唤打金刚龟比较省事儿，但召唤所需的 TP 不太好赚，所以如果单纯只为钱的话可以存档后再挑战，如果不出就读档，这样能省不少时间。但是打死金刚龟拿到的 4 万点 CP 也令人难以割舍。

杀龟的最佳地点其实是第 12 章的リヴァイアサン・ターミナル，可以在通关后再来拜访。这里敌人分布较近，利于蓄 TP，打完之后可以存档后 RESTART，敌人就会复位。由于 6 个人的最强武器至少需要 6 个トラペゾヘドロン，所以建议大家以此为目标去挑战，估计当大家拿齐的时候钱和 CP 都不缺多少了……当然你别忘了装备上增加掉落几率的グッドチョイス和ベストチョイス。

还有一种方法是反复挑战 63 号任务。这个任务的目标敌人就是金刚龟，第一次打过时能拿到源氏の小手，之后每次都能拿到卖 6 万元的金块，而打死金刚龟也有几率拿到它掉落的道具。不过这个任务需要在スーリヤ湖触发，路途比较遥远。

不过此法的好处在于无论如何也有6万元保底，旱涝保收。

香水赚钱法

通关之后回到最终迷宫的传送点附近,会看到1个サクリファイス，这种敌人身上会掉香水（卖12500元）和ヒヒイロカネ（特殊素材，卖7000元），而且掉落几率很高。这里地形有利，利于偷袭，杀光之后存档再开，敌人也会出现。

如果嫌サクリファイス不好对付，可以回第12章的首都，这里在路上会遇到很多女兵，打死这些女兵一样有几率获得香水，不过其他的掉落物品就逊色一点。

如果你不缺CP和最终武器改造素材的话，用香水赚钱的效率要胜过打金刚龟。

转换素材入手法

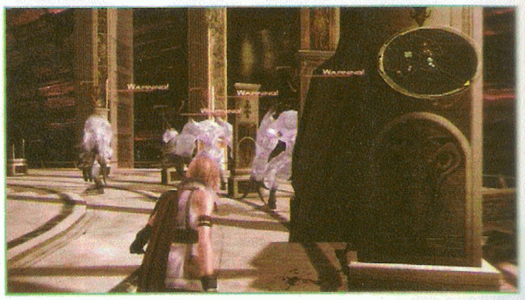
所有的转换素材都可以在矿脉堂本铺和特殊マテリアル研究所这两个商店中买到，不过价格不菲，除此之外部分转换素材可以用其他方法拿到。可惜22万的アダマンタイト必须买。

针ニックル矿、菱マンガン矿、辉コバルト矿：除了各地的宝箱之外，还可以通过陆行鸟挖出来。个人拿白金的过程从来没感到缺过。

灰チタン石、闪ウラン矿、ムナール石：只能从宝箱里开出来，虽然数量不少，但需求量更大，因此还得靠买。其中ムナール石能改出珍稀物品掉落几率增加的饰品，建议在取得陆行鸟后立刻到下界平原的湖中取得。

ヒヒイロカネ：打最终迷宫的サクリファイス就能取得，而且几率很快，绝对不用买。

ダークマター：商店卖84万，买就吃亏了。它可以从小龙龟（シャオロングイ）身上打出来，虽然シャオロングイ实力很强，但是方法得当的话2分钟就能搞定收工，而且ダークマター的掉落几率也比トラペゾヘドロン高多了。



トラペゾヘドロン：商店卖200万。不用说肯定是从金刚龟身上打比较值。最强敌人龙龟（ロングイ）身上也会掉这个，当然肯定不会有人拿刷龙龟当主菜的。如果目标只是白金奖杯的话，刷6个就可以收工了。另外部分最终武器和源氏の小手在解体后也会变成这个。

全武器资料一览 WEAPON

这次的武器改造非常简单，所有武器改到最后，名字都是一样的，样子则是初始武器的变色版，性能也与初始武器一样，只是数值更高，另外追加了ATB+1的效果。例如闪电的狮子心（ライオンハート）初始性能为：物攻・魔攻+3，早期ブレイク。当其改造到最终形态时的性能为：物攻・魔攻+508，早期ブレイク，ATB+1。

在全武器资料中，最重要的数据除了武器性能之外，升级所需的经验值也是相当关键的。如果让玩家一把把去算的话，到后来肯定会崩溃的，好在接下来纱迦就会为大家公布这些数据。

所有的初始武器均可以在商店中买到，不会遗漏。初始武器经过两段变化后就会变为最终武器，变为最终武器所需的转换素材一定是トラペゾヘドロン。不过需要注意的是最终武器是没有种类设定的，因此有时不改造到最终形态可能会更好哦！

闪电 Lightning



闪电的能力比较平均，因此武器也推荐平衡发展的，个人推荐是ライオンハート，强调物攻的グラディウス也不错。

最终武器オメガウェポン变化一览

初始武器	最高物理攻击	最高魔法攻击	附加能力
ブレイズエッジ	+620	+620	ATB+1
アクセルブレード	+315	+315	ATB+1、攻击してATB回复
セイバーカービン	+210	+723	ATB+1
ナイトセイバー	+520	+520	ATB+1、レイズ时HP回复UP改
グラディウス	+723	+210	ATB+1
オーガニクス	+750	+750	ATB+1、强力だがATB低下
オートクレール	+711	+711	ATB+1、ブレイク不可能
ライオンハート	+508	+508	ATB+1、早期ブレイク

改造线路具体说明

①ブレイズエッジ（种类：物理防御），需要24600点经验值升到★，之后用灰チタン石转为マグナムブレイズ。マグナムブレイズ又需要445950点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1296897点经验值升到★。

②アクセルブレード（种类：加速），需要66750点经验值升到★，之后用アダマンタイト转为イグナイトブレード。イグナイトブレード又需要280830点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1419867点经验值升到★。

③セイバーカービン（种类：魔法防御），需要33000点经验值升到★，之后用灰チタン石转为スラッシュカービン。スラッシュカービン又需要437550点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1296897点经验值升到★。

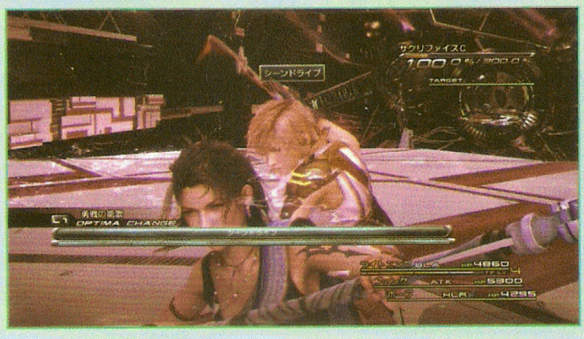
④ナイトセイバー（种类：低HP），需要70850点经验值升到★，之后用ヒヒイロカネ转为ピースメーカー。ピースメーカー又需要236350点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1460247点经验值升到★。

⑤グラディウス（种类：物理防御），需要54800点经验值升到★，之后用闪ウラン矿转为ヘルタースケルター。ヘルタースケルター又需要332560点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1380087点经验值升到★。

⑥オーガニクス（种类：不屈），需要20100点经验值升到★，之后用辉コバルト矿转为アポカリプス。アポカリプス又需要233220点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1514127点经验值升到★。

⑦オートクレール（种类：倒敌），需要54800点经验值升到★，之后用闪ウラン矿转为デュランダル。デュランダル又需要332560点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1380087点经验值升到★。

⑧ライオンハート（种类：倒敌），需要63060点经验值升到★，之后用ヒヒイロカネ转为アルテマウェポン。アルテマウェポン又需要221900点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1482487点经验值升到★。



硬件集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

斯诺 Snow Villie



个人用斯诺的时间不多，单从武器效果来看骑士のハート应该是不错的。烈士のハート附加的濒死时攻击力大幅上升效果也值得一试。

香草 Oerba Dia Vanille



香草武器中最推荐的当然是キュアスタッフ，有了这把武器，香草就是最佳回复人选，对上再强的BOSS也不用怕！当然相对的就要牺牲攻击力了。

最终武器セイブ・ザ・クイーン变化一览

初始武器	物理攻击	魔法攻击	附加能力
ワイルドベア	+717	+717	ATB+1
骑士のハート	+510	+510	ATB+1、ガード系效果UP改
烈士のハート	+602	+611	ATB+1、ピンチにパワフル改
エナジーサークル	+925	+202	ATB+1
妖魔の咒印	+0	+1050	ATB+1、物理低下
临死の	+1020	+1020	ATB+1、强力だがHP低下
沈まぬ太阳	+815	+205	ATB+1、ブレイク不可能
护法の阴阳	+410	+620	ATB+1、バリア系效果UP改

最终武器ニルヴァーナ变化一览

初始武器	物理攻击	魔法攻击	附加能力
バインドロッド	+715	+216	ATB+1
虎爪のフレイル	+828	+828	ATB+1、强力だがATB低下
キュアスタッフ	+424	+424	ATB+1、ケアル系回复UP改
パールウィング	+201	+912	ATB+1
いばらのロッド	+709	+709	ATB+1
ミステルテイン	+403	+807	ATB+1、仲间战斗不能で大幅强化
ベラドンナワンド	+403	+807	ATB+1、弱体系成功率UP改
ヘヴンズアクシズ	+403	+807	ATB+1、ブレイク不可能

改造线路具体说明



①ワイルドベア（种类：物理防御），需要24600点经验值升到★，之后用灰チタン石转为ワイルドブラウド。ワイルドブラウド又需要445950点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1246803点经验值升到★。

②骑士のハート（种类：高HP），需要66750点经验值升到★，之后用ヒヒイロカネ转为仁义エンブレム。仁义エンブレム又需要218210点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1432393点经验值升到★。

③烈士のハート（种类：低HP），需要38040点经验值升到★，之后用闪ウラン矿转为斗志エンブレム。斗志エンブレム又需要153000点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1526313点经验值升到★。

④エナジーサークル（种类：物理防御），需要89700点经验值升到★，之后用ヒヒイロカネ转为突击スピリッツ。突击スピリッツ又需要476940点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1150713点经验值升到★。

⑤妖魔の咒印（种类：究极魔法），需要38040点经验值升到★，之后用闪ウラン矿转为魔道スピリッツ。魔道スピリッツ又需要153000点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1526313点经验值升到★。

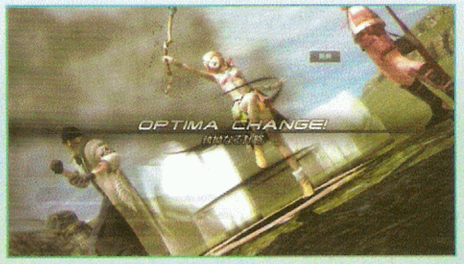
⑥临死の（种类：伤害轻减），需要89700点经验值升到★，之后用ヒヒイロカネ转为背水インドミタブル。背水インドミタブル又需要476940点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1150713点经验值升到★。

⑦沈まぬ太阳（种类：倒敌），需要33000点经验值升到★，之后用灰チタン石转为白夜グローリアス。白夜グローリアス又需要437550点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1246803点经验值升到★。

⑧护法の阴阳（种类：魔法防御），需要66750点经验值升到★，之后用アダマンタイト转为不沈イラストリアス。不沈イラストリアス又需要280830点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1369773点经验值升到★。



改造线路具体说明



①バインドロッド（种类：物理防御），需要24600点经验值升到★，之后用灰チタン石转为ハンターロッド。ハンターロッド又需要445950点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1393818点经验值升到★。

②虎爪のフレイル（种类：不屈），需要20100点经验值升到★，之后用辉コバルト矿转为龙牙のフレイル。龙牙のフレイル又需要233220点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1611048点经验值升到★。

③キュアスタッフ（种类：高HP），需要63750点经验值升到★，之后用アダマンタイト转为メディックスタッフ。メディックスタッフ又需要217410点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1583208点经验值升到★。

④パールウィング（种类：魔法防御），需要33000点经验值升到★，之后用灰チタン石转为レインボーウィング。レインボーウィング又需要437550点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1393818点经验值升到★。

⑤いばらのロッド（种类：魔法防御），需要33000点经验值升到★，之后用灰チタン石转为おろちのロッド。おろちのロッド又需要437550点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1393818点经验值升到★。

⑥ミステルテイン（种类：低HP），需要66750点经验值升到★，之后用ヒヒイロカネ转为エリニュスケイン。エリニュスケイン又需要218210点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1579408点经验值升到★。

⑦ベラドンナワンド（种类：有利效果），需要38040点经验值升到★，之后用闪ウラン矿转为モルボルワンド。モルボルワンド又需要153000点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1673328点经验值升到★。

⑧ヘヴンズアクシズ（种类：倒敌），需要54800点经验值升到★，之后用闪ウラン矿转为アブラクサス。アブラクサス又需要332560点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1477008点经验值升到★。



硬件集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

塞兹 Sazh Katzroy



塞兹的武器有不少厉害的，像スピカ的强化系持续UP改、アンタレス的チェーンボーナスUP改、プロキオン的ブレイク持续UP改都是极其有用的，其中プロキオン是惟一一把要用到ダークマター的武器。大叔果然是最强辅助角色啊！

霍普 Hope Estheim



如果将霍普定位于辅助系，那肯定推荐ヴィゾフニル。主攻的话可以推荐オチルヴァニ或シームルグ。个人还是建议走辅助系路线。

最终武器オータルエクリプス变化一览

初始武器	物理攻击	魔法攻击	附加能力
ヴェガ	+812	+822	ATB+1
スピカ	+713	+911	ATB+1、强化系持续UP改
デネブ	+608	+1125	ATB+1
リゲル	+1006	+1014	ATB+1、ブレイク不可能
アルデバラン	+0	+1150	ATB+1、强力だがATB低下
プレアデス	+1150	+0	ATB+1、强力だがHP低下
アンタレス	+610	+610	ATB+1、チェーンボーナスUP改
プロキオン	+620	+414	ATB+1、ブレイク持续UP改

最终武器ヌエ变化一览

初始武器	物理攻击	魔法攻击	附加能力
エアウィング	+526	+441	ATB+1、ピンチにシールド改
ホークアイ	+202	+917	ATB+1
オチルヴァニ	+513	+713	ATB+1、アスピル系回复UP改
ニヌルタ	+612	+612	ATB+1
ヴィゾフニル	+305	+713	ATB+1、防御系持续UP改
シームルグ	+926	+0	ATB+1、魔法低下
マルファス	+832	+832	ATB+1、强力だがHP大幅低下
アリカント	+608	+608	ATB+1、ブレイク不可能

改造线路具体说明

①ヴェガ（种类：魔法防御），需要24600点经验值升到★，之后用灰チタン石转为アルタイル。アルタイル又需要445950点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1551723点经验值升到★。

②スピカ（种类：有利效果），需要66750点经验值升到★，之后用ヒヒイロカネ转为シリウス。シリウス又需要218210点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1737313点经验值升到★。

③デネブ（种类：魔法防御），需要33000点经验值升到★，之后用灰チタン石转为カノープス。カノープス又需要437550点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1551723点经验值升到★。

④リゲル（种类：倒敌），需要54800点经验值升到★，之后用闪ウラン矿转为ポラリス。ポラリス又需要332560点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1634913点经验值升到★。

⑤アルデバラン（种类：不屈），需要20100点经验值升到★，之后用辉コバルト矿转为サダルメリク。サダルメリク又需要233220点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1768953点经验值升到★。

⑥プレアデス（种类：伤害轻减），需要33000点经验值升到★，之后用灰チタン石转为ヒヤデス。ヒヤデス又需要437550点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1551723点经验值升到★。

⑦アンタレス（种类：加速），需要38040点经验值升到★，之后用闪ウラン矿转为フォーマルハウト。フォーマルハウト又需要153000点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1831233点经验值升到★。

⑧プロキオン（种类：倒敌），需要63060点经验值升到★，之后用ダークマター转为ベテルギウス。ベテルギウス又需要243740点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1715473点经验值升到★。



改造线路具体说明



①エアウィング（种类：低HP），需要22440点经验值升到★，之后用闪ウラン矿转为スカイスラッシャー。スカイスラッシャー又需要168600点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1364052点经验值升到★。

②ホークアイ（种类：魔法防御），需要33000点经验值升到★，之后用灰チタン石转为イーグルクロー。イーグルクロー又需要437550点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1084542点经验值升到★。

③オチルヴァニ（种类：加速），需要66750点经验值升到★，之后用ヒヒイロカネ转为ウルブツイン。ウルブツイン又需要218210点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1270132点经验值升到★。

④ニヌルタ（种类：物理防御），需要33000点经验值升到★，之后用灰チタン石转为ジュターユ。ジュターユ又需要437550点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1084542点经验值升到★。

⑤ヴィゾフニル（种类：有利效果），需要66750点经验值升到★，之后用ヒヒイロカネ转为フレスヴェルグ。フレスヴェルグ又需要218210点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1270132点经验值升到★。

⑥シームルグ（种类：究极物理），需要38040点经验值升到★，之后用闪ウラン矿转为テスカトリポカ。テスカトリポカ又需要153000点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1364052点经验值升到★。

⑦マルファス（种类：伤害轻减），需要33000点经验值升到★，之后用灰チタン石转为ナベリウム。ナベリウム又需要437550点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1084542点经验值升到★。

⑧アリカント（种类：倒敌），需要54800点经验值升到★，之后用闪ウラン矿转为カラドオス。カラドオス又需要332560点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1167732点经验值升到★。



芳 Oerba Yun Fang



芳是全角色中攻击力最高的一个，毫无疑问应该选择攻击力最高的ドラグーンランス，建议一有条件就立刻进行改造，同时建议改满！从ドラグーンランス到ドラゴンホール（注意不是龙珠：ドラゴンボール）再到最终武器改满，一共要1769625点经验值。

最终武器ランス・オブ・カイン变化一览

初始武器	物理攻击	魔法攻击	附加能力
ブレードランス	+753	+314	ATB+1
ドラグーンランス	+962	+0	ATB+1、魔法低下
パルチザン	+307	+839	ATB+1
シャーマニクス	+0	+941	ATB+1、物理低下
パニッシャー	+517	+731	ATB+1、ブレイクしてTP回复
パンドラスピア	+616	+830	ATB+1、防御系成功率UP改
ニムロッドピアス	+921	+921	ATB+1、ブレイク不可能
ゲイボルグ	+642	+642	ATB+1、リベンジ系效果UP改

改造线路具体说明

①ブレードランス（种类：物理防御），需要24600点经验值升到★，之后用灰チタン石转为グレイブランス。グレイブランス又需要445950点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1299075点经验值升到★。

②ドラグーンランス（种类：究极物理），需要38040点经验值升到★，之后用闪ウラン矿转为ドラゴンホール。ドラゴンホール又需要172440点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1559145点经验值升到★。

③パルチザン（种类：魔法防御），需要33000点经验值升到★，之后用灰チタン石转为ロンパイア。ロンパイア又需要274350点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1462275点经验值升到★。



④シャーマニクス（种类：究极魔法），需要38040点经验值升到★，之后用闪ウラン矿转为ヘレティックタスク。ヘレティックタスク又需要153000点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1578585点经验值升到★。

⑤パニッシャー（种类：魔法防御），需要70850点经验值升到★，之后用ヒヒイロカネ转为フェイタルシザース。フェイタルシザース又需要214110点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1484665点经验值升到★。

⑥パンドラスピア（种类：有利效果），需要70850点经验值升到★，之后用ヒヒイロカネ转为カラミティシャフト。カラミティシャフト又需要236350点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1462425点经验值升到★。

⑦ニムロッドピアス（种类：倒敌），需要54800点经验值升到★，之后用闪ウラン矿转为ビーナスゴスペル。ビーナスゴスペル又需要332560点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1382265点经验值升到★。

⑧ゲイボルグ（种类：有利效果），需要54800点经验值升到★，之后用ヒヒイロカネ转为グングニル。グングニル又需要214110点经验值升到★，之后用トラペゾヘドロン变为最终武器。最终武器需要1484665点经验值升到★。

全饰品资料一览 ACCESSORIES

要想拿白金奖杯，就要取得全饰品。本作的设定还是蛮体贴的，只要你不瞎卖东西，一定有办法获得全饰品。不少饰品可以用多种方法获得，为简便起见这里仅列出最方便实用的方法。例如6属性指轮均可通过解体对应的おみくじ来获得，不过文中仅列出了冰的一项。另外下表中使用了一些简称，具体如下：

[宝]指宝箱，后面的描述是章节和地点；[落]指打死敌人后掉落，后面的描述是章节和敌人名；[落レア]珍稀掉落，同[落]但几率更低；[改造]可以用改造获得，后面的描述是指具体方法；[解体]可以用解体获得，后面的描述是指解体哪种饰品；[报酬]指完成特定任务后的奖励，必定会入手但一般都仅限第一次；[店]指商店，后面的描述是商店名，部分商品要后期才能购买；★指满级，因为将饰品升满级后会出现★标记而得名。

名称	种类	价格	初期性能	★级数	★性能	转换结果	入手方法
アイアンバングル	高HP	500	HP+50	6	HP+120	シルバーバングルLv.4	[宝]第2章 下界のファルシ：拜殿[店]B&W野外用品店
シルバーバングル	物理防御	800	HP+100	6	HP+180	カーボンバングルLv.4	[宝]第3章 ビルジ湖：静止した荒波[落]第3章 战斗爆击骑カルラ[改造]アイアンバングル★+针ニッケル矿
カーボンバングル	低HP	1500	HP+150	11	HP+230	チタンバングル	[店]第5章 B&W野外用品店[落]第5章 试作骑ユイジンシャン[改造]シルバーバングル★+菱ニッケル矿
チタンバングル	伤害轻减	3600	HP+200	11	HP+280	ゴールドバングル	[店]第9章后 B&W野外用品店
ゴールドバングル	魔法防御	9000	HP+250	16	HP+350	ミスリルバングル	[宝]第9章 旗舰パラメキア：舰首通路[店]第10章后 B&W野外用品店
ミスリルバングル	高HP	15000	HP+300	16	HP+450	プラチナバングル	[宝]第11章 ヤシャス山・パドラ山峡[店]B&W野外用品店
プラチナバングル	物理防御	48000	HP+400	21	HP+600	ダイヤバングル	[宝]第11章 アルカキルティ大平原：北部高原、マハーバラ坑道：入口[报酬]冥杯任务03[店]圣府军技术实验局
ダイヤバングル	魔法防御	–	HP+500	26	HP+1000	アダマンバングルLv.23	[报酬]冥杯任务26
アダマンバングル	伤害轻减	–	HP+800	36	HP+1500	ウルツァイトバングルLV.32	[改造]ダイヤバングル★+アダマンタイト
ウルツァイトバングル	–	–	HP+1500	51	HP+3000	–	[改造]アダマンバングル★+ダークマター
パワーリスト	物理防御	1000	物理攻击+20	6	物理攻击+60	ファイターリストLV.4	[宝]第2章 下界のファルシ：周廊[店]第3章后 B&W野外用品店
ファイターリスト	物理防御	3000	物理攻击+50	11	物理攻击+120	ウォーリアリストLV.8	[宝]第7章 商业都市パルムポルム：エストハイム邸[店]第9章后 B&W野外用品店[改造]パワーリスト★+辉コバルト矿
ウォリアーリスト	物理防御	10000	物理攻击+100	11	物理攻击+180	パワーグローブLv.9	[店]B&W野外用品店[改造]ファイターリスト★+闪ウラン矿
パワーグローブ	物理防御	–	物理攻击+150	11	物理攻击+250	カイザーナックルLv9	[改造]ウォリアーリスト★+ヒヒイロカネ
カイザーナックル	究极物理	–	物理攻击+200	11	物理攻击+300	–	[改造]パワーグローブ★+ダークマター
マジシャンサイン	魔法防御	1000	魔法攻击+20	6	魔法攻击+60	シャーマンサイン	[宝]第3章 ビルジ湖：静止した荒波[店]第3章后 B&W野外用品店
シャーマンサイン	魔法防御	3000	魔法攻击+50	11	魔法攻击+120	ソーサラーサインLv.8	[宝]第7章 商业都市パルムポルム：リベラ街[店]第9章后 B&W野外用品店[改造]マジシャンサイン★+辉コバルト矿
ソーサラーサイン	魔法防御	10000	魔法攻击+100	11	魔法攻击+180	ウィザードシンボルLv9	[报酬]冥杯任务05[店]B&W野外用品店[改造]シャーマンサイン★+闪ウラン矿
ウィザードシンボル	魔法防御	–	魔法攻击+230	11	魔法攻击+250	マギステルクレストLV.9	[改造]ソーサラーサイン★+ヒヒイロカネ
マギステルクレスト	究极魔法	–	魔法攻击+200	11	魔法攻击+300	–	[改造]ウィザードシンボル★+ダークマター

名称	种类	价格	初期性能	★级数	★性能	转换结果	入手方法
ブラックベルト	物理防御	4500	物理耐性+10%	6	物理耐性+20%	ジェネラルベルトLV.4	[宝]第4章 ヴァイルピークス：あくたの谷[店]第4章后 B&W野外用品店
ジェネラルベルト	物理防御	12000	物理耐性+15%	11	物理耐性+25%	チャンピオンベルトLv.8	[店]第10章后 B&W野外用品店[改造]ブラックベルト★+闪ウラン矿
チャンピオンベルト	物理防御	–	物理耐性+27%	11	物理耐性+30%	–	[改造]ジェネラルベルトLv.★+アダマンタイト
ルーンブレス	魔法防御	4500	魔法耐性+10%	6	魔法耐性+20%	ウィッチブレスLV.4	[宝]第9章 旗舰パラメキア：舰首通路[店]第4章后 B&W野外用品店
ウィッチブレス	魔法防御	12000	魔法耐性+15%	11	魔法耐性+25%	メーガスブレスLV.8	[店]第10章后 B&W野外用品店[改造]ルーンブレス★+闪ウラン矿
メーガスブレス	魔法防御	–	魔法耐性+27%	11	魔法耐性+30%	–	[改造]ウィッチブレス★+アダマンタイト
ロイヤルガード	–	200000	物理・魔法耐性+5%	11	物理・魔法耐性+15%	–	[宝]第9章 旗舰パラメキア：资材库通路[店]圣府军技术实验局
インペリアルガード	–	–	物理・魔法耐性+10%	6	物理・魔法耐性+20%	–	[落]第13章 决战骑ティアマット[改造]ロイヤルガード★+ダークマター
火の指轮	火防御	–	火耐性+20%	6	火耐性+30%	烈火の指轮	[宝]第4章 ヴァイルピークス：解体作业场迹
烈火の指轮	火防御	–	火耐性+25%	6	火耐性+35%	猛火の指轮	[宝]第12章 圣府首都エデン：セイレーン公园[报酬]冥杯任务53[改造]火の指轮★+輝コバルト矿
猛炎の指轮	火防御	–	火耐性+36%	6	火耐性+40%	–	[改造]烈火の指轮★+闪ウラン矿
冰の指轮	冰防御	–	冰耐性+20%	6	冰耐性+30%	冰柱の指轮	[解体]冰のおみくじ
冰柱の指轮	冰防御	–	冰耐性+25%	6	冰耐性+35%	雾冰の指轮	[改造]冰の指轮★+輝コバルト矿
雾冰の指轮	冰防御	–	冰耐性+36%	6	冰耐性+40%	–	[改造]冰柱の指轮★+闪ウラン矿
雷の指轮	雷防御	–	雷耐性+20%	6	雷耐性+30%	稻妻の指轮	[宝]第3章 ビルジ湖：见放された广场
稻妻の指轮	雷防御	–	雷耐性+25%	6	雷耐性+35%	天雷の指轮	[落]第6章 エンリル、エンキ[改造]雷の指轮★+輝コバルト矿
天雷の指轮	雷防御	–	雷耐性+36%	6	雷耐性+40%	–	[改造]稻妻の指轮★+闪ウラン矿
水の指轮	水防御	–	水耐性+20%	6	水耐性+30%	流水の指轮	[宝]第6章 サンレス水乡：慈雨の溪谷
流水の指轮	水防御	–	水耐性+25%	6	水耐性+35%	激流の指轮	[落]第6章 エンリル、エンキ[改造]水の指轮★+輝コバルト矿
激流の指轮	水防御	–	水耐性+36%	6	水耐性+40%	–	[改造]流水の指轮★+闪ウラン矿
风の指轮	风防御	–	风耐性+20%	6	风耐性+30%	疾风の指轮	[宝]カルカキルティ大平原：中央原野
疾风の指轮	风防御	–	风耐性+25%	6	风耐性+35%	烈风の指轮	[报酬]冥杯任务52[改造]风の指轮★+輝コバルト矿
烈风の指轮	风防御	–	风耐性+36%	6	风耐性+40%	–	[改造]疾风の指轮★+闪ウラン矿
土の指轮	土防御	–	土耐性+20%	6	土耐性+30%	土偶の指轮	[宝]第11章 テージタワー：第6层、アルカキルティ大平原：东部丘陵
土偶の指轮	土防御	–	土耐性+25%	6	土耐性+35%	大地の指轮	[改造]土の指轮★+輝コバルト矿
大地の指轮	土防御	–	土耐性+36%	6	土耐性+40%	–	[改造]土偶の指轮★+闪ウラン矿
巨人の小手	灭力耐性	3000	减力（デブレイ）耐性+30%	6	减力（デブレイ）耐性+45%	武王の小手	[店]B&W野外用品店
武王の小手	灭力耐性	–	减力（デブレイ）耐性+40%	11	减力（デブレイ）耐性+60%	–	[改造]巨人の小手★+灰チタン石
グラスバックル	灭魔耐性	3000	减魔（デフェイ）耐性+30%	6	减魔（デフェイ）耐性+45%	テクタイトバックル	[店]B&W野外用品店
テクタイトバックル	灭魔耐性	–	减魔（デフェイ）耐性+40%	11	减魔（デフェイ）耐性+60%	–	[改造]グラスバックル★+灰チタン石
メタルバンド	弱守耐性	3000	弱守（デプロテ）耐性+30%	6	弱守（デプロテ）耐性+45%	セラミックバンド	[宝]第4章 ヴァイルピークス：兵器の墓场[店]B&W野外用品店
セラミックバンド	弱守耐性	–	弱守（デプロテ）耐性+40%	11	弱守（デプロテ）耐性+60%	–	[改造]メタルバンド★+灰チタン石
安心の护符	弱心耐性	3000	弱心（デシェル）耐性+30%	6	弱心（デシェル）耐性+45%	快心の护符	[店]第5章后 B&W野外用品店
快心の护符	弱心耐性	–	弱心（デシェル）耐性+40%	11	弱心（デシェル）耐性+60%	–	[改造]安心の护符★+灰チタン石
きれいなガラス玉	迟延耐性	3000	迟延（スロウ）耐性+30%	6	迟延（スロウ）耐性+45%	かがやくトンボ玉	[店]第9章 B&W野外用品店
かがやくトンボ玉	迟延耐性	–	迟延（スロウ）耐性+40%	11	迟延（スロウ）耐性+60%	–	[改造]きれいなガラス玉★+灰チタン石
星のペンダント	猛毒耐性	3000	猛毒（バイオ）耐性+30%	6	猛毒（バイオ）耐性+45%	流星のペンダント	[宝]第5章 ガブラ树林：实地演习场Sフィールド[店]第7章后 B&W野外用品店
流星のペンダント	猛毒耐性	–	猛毒（バイオ）耐性+40%	11	猛毒（バイオ）耐性+60%	–	[改造]星のペンダント★+灰チタン石
真珠のネックレス	劣化耐性	3000	劣化（ウィーク）耐性+30%	6	劣化（ウィーク）耐性+45%	宝珠のネックレス	[店]B&W野外用品店
宝珠のネックレス	劣化耐性	–	劣化（ウィーク）耐性+40%	11	劣化（ウィーク）耐性+60%	–	[改造]真珠のネックレス★+灰チタン石
魔除けのおふだ	咒诅耐性	3000	咒诅（カーズ）耐性+30%	6	咒诅（カーズ）耐性+45%	ありがたいおふだ	[宝]第7章 商业都市パルムポルム：食料培养プラント[店]B&W野外用品店
ありがたいおふだ	咒诅耐性	–	咒诅（カーズ）耐性+40%	11	咒诅（カーズ）耐性+60%	–	[改造]魔除けのおふだ★+灰チタン石
ペインガード	激痛耐性	3000	激痛（ペイン）耐性+30%	6	激痛（ペイン）耐性+45%	ペインキラーLV.4	[宝]第9章 旗舰パラメキア：ターミナルシャフト[店]第10章后 B&W野外用品店
ペインキラー	激痛耐性	–	激痛（ペイン）耐性+46%(Lv4)	11	激痛（ペイン）耐性+60%	–	[改造]ペインガード★+灰チタン石
ホワイトケープ	忘却耐性	3000	忘却（フォーグ）耐性+30%	6	忘却（フォーグ）耐性+45%	ルーセントケープ	[宝]第9章 旗舰パラメキア：ターミナルシャフト[店]第10章后 B&W野外用品店
ルーセントケープ	忘却耐性	–	忘却（フォーグ）耐性+40%	11	忘却（フォーグ）耐性+60%	–	[改造]ホワイトケープ★+灰チタン石
虹のアンクレット	虚脱耐性	3000	虚脱（ダル）耐性+30%	6	虚脱（ダル）耐性+45%	月虹のアンクレットLV.4	[宝]第10章 フィフス・アーク：ロウアー・アイル[店]B&W野外用品店
月虹のアンクレット	虚脱耐性	–	虚脱（ダル）耐性+40%	11	虚脱（ダル）耐性+60%	–	[改造]虹のアンクレット★+灰チタン石
天使の冠	不屈	3000	即死（デス）耐性+30%	6	即死（デス）耐性+45%	圣灵の冠	[店]B&W野外用品店
圣灵の冠	不屈	–	即死（デス）耐性+40%	11	即死（デス）耐性+60%	–	[改造]天使の冠★+灰チタン石
坚守のアミュレット	物理防御	5000	ピンチにプロテス	2	ピンチにプロテス	巧守のタリスマン	[宝]第7章 商业都市パルムポルム：センターアーケード[店]第8章后 マジカルモーメント
巧守のタリスマン	物理防御	–	オートプロテス	2	オートプロテス	–	[落]第7章 侵攻制圧机ウシュムガル
坚心のアミュレット	魔法防御	5000	ピンチにシエル	2	ピンチにシエル	信心のタリスマン	[宝]第4章 ヴァイルピークス：废物处分场[店]第5章ベヒーモス击破后 マジカルモーメント
信心のタリスマン	魔法防御	–	オートシエル	2	オートシエル	–	[落]第9章 袭击骑カラヴィンカ（第1次）
保护のアミュレット	有利效果	5000	ピンチにベール	2	ピンチにベール	防卫のタリスマン	[宝]第5章 ガブラ树林：环境制御施设[店]第6章后 マジカルモーメント
防卫のタリスマン	有利效果	–	オートベール	2	オートベール	–	[改造]保护のアミュレット★+灰チタン石
勇者のアミュレット	物理防御	5000	ピンチにブレイブ	2	ピンチにブレイブ	豪杰のタリスマンLV.1	[店]第10章后 マジカルモーメント[宝]第10章 フィフス・アーク：ナルテックス
豪杰のタリスマン	物理防御	–	オートブレイブ	2	オートブレイブ	–	[改造]勇者のアミュレット★+灰チタン石
导师のアミュレット	魔法防御	5000	ピンチにフェイス	2	ピンチにフェイス	魔神のタリスマンLV.1	[店]第10章后 マジカルモーメント[宝]第10章 フィフス・アーク：ロウアー・アイル
魔神のタリスマン	魔法防御	–	オートフェイス	2	オートフェイス	–	[落]第9章 袭击骑カラヴィンカ（第2次）[改造]导师のアミュレット★+灰チタン石
气迫のアミュレット	不屈	5000	ピンチにガッツ	2	ピンチにガッツ	斗志のタリスマン	[店]マジカルモーメント
斗志のタリスマン	不屈	–	オートガッツ	2	オートガッツ	–	[改造]气迫のアミュレット★+灰チタン石
耐火のピアス	火防御	3000	ピンチにバファイ	2	ピンチにバファイ	炎散のイヤリング	[店]マジカルモーメント
炎散のイヤリング	火防御	–	オートバファイ	2	オートバファイ	–	[改造]耐火のピアス★+灰チタン石
耐冰のピアス	冰防御	3000	ピンチにバブリザ	2	ピンチにバブリザ	冰散のイヤリング	[店]マジカルモーメント

名称	种类	价格	初期性能	★级数	★性能	转换结果	入手方法
冰散のイヤリング	冰防御	—	オートバブリザ	2	オートバブリザ	—	[改造]耐冰のピアス★+灰チタン石
耐雷のピアス	雷防御	3000	ピンチにバサンダ	2	ピンチにバサンダ	雷散のイヤリング	[店]マジカルモーメント
雷散のイヤリング	雷防御	—	オートバサンダ	2	オートバサンダ	—	[改造]耐雷のピアス★+灰チタン石
耐水のピアス	水防御	3000	ピンチにバウォタ	2	ピンチにバウォタ	水散のイヤリング	[店]マジカルモーメント
水散のイヤリング	水防御	—	オートバウォタ	2	オートバウォタ	—	[改造]耐水のピアス★+灰チタン石
エルメスの靴	加速	—	ピンチにヘイスト	2	ピンチにヘイスト	ダッシューズLv.1	[报酬]冥杯任务34[解体]テトラクラウン★（详见本页下方）
ダッシューズ	加速	—	オートヘイスト	2	オートヘイスト	—	[改造]エルメスの靴★+灰チタン石[解体]テトラティアラ★（详见本页下方）
テトラクラウン	—	—	ピンチに四重守护	2	ピンチに四重守护	テトラティアラ	[落]第10章 シド・レインズ[落]冥杯任务07 ビトウイトス[宝]陆行鸟寻宝
テトラティアラ	—	—	オート四重守护	2	オート四重守护	—	[落]第11章 ファルシ=ダハーカ[落レア]冥杯任务07 ビトウイトス[宝]陆行鸟寻宝 [改造]テトラクラウン★+ヒヒイロカネ
疾风のスカーフ	加速	1000	开始时ATB+1	2	开始时ATB+1	闪光のスカーフLV.1	[宝]第9章 旗舰パラメキア：右舷メインセイル[店]モーグリワークス
闪光のスカーフ	加速	—	开始时ATB完全	2	开始时ATB完全	みかわしブーツLV.1	[改造]疾风のスカーフ★+菱マンガン矿
みかわしブーツ	加速	6000	回避UP	2	回避UP	—	[店]モーグリワークス[改造]闪光のスカーフ★+辉コバルト矿
金时计	—		目标タイム延长	2	目标タイム延长	胜者の勋章	[报酬]冥杯任务64
胜者の勋章	倒敌	—	胜ったらTP小回复	2	胜ったらTP小回复	イージーチョイス	[宝]第12章 圣府首都エデン：セイレーン公园[改造]金时计★+辉コバルト矿
イージーチョイス	倒敌	—	スモーク入手UP	2	スモーク入手UP	グッドチョイス	[宝]テージンタワー第7层
グッドチョイス		100000	アイテム入手UP	2	アイテム入手UP	ベストチョイス	[店]モーグリワークス[宝]废都ハリ[报酬]冥杯任务08
ベストチョイス		—	レアアイテム入手UP	2	レアアイテム入手UP	—	[改造]グッドチョイス★+ムナール石
ハントカタログ	倒敌	—	倒すとみやぶる	2	倒すとみやぶる	アクセルサッシュ	[报酬]冥杯任务45
アクセルサッシュ	倒敌	10000	倒すとATB回复	2	倒すとATB回复	エナジーサッシュ	[店]モーグリワークス[报酬]冥杯任务58[改造]ハントカタログ★+闪ウラン矿
エナジーサッシュ	倒敌	—	倒すとTP小回复	2	倒すとTP小回复	—	[改造]アクセルサッシュ★+ナムール石[报酬]冥杯任务59
医术の心得	—	—	ポーションによる回复量2倍	2	ポーションによる回复量2倍	—	[落]第2章 アニマ[宝]第6章 サンレス水乡
火のおみくじ	火防御	—	たまに火吸收	2	たまに火吸收	10面ダイス	[宝]第11章 アルカキルティ大平原：西部段丘
冰のおみくじ	冰防御	—	たまに冰吸收	2	たまに冰吸收	10面ダイス	[宝]第11章 アルカキルティ大平原：西部段丘[宝]第11章 マハーバラ坑道：ぬばたまの岩窟
雷のおみくじ	雷防御	—	たまに雷吸收	2	たまに雷吸收	10面ダイス	[宝]第11章 アルカキルティ大平原：中央原野
水のおみくじ	水防御	—	たまに水吸收	2	たまに水吸收	10面ダイス	[宝]第11章 スーリヤ湖（浮岛）
风のおみくじ	风防御	—	たまに风吸收	2	たまに风吸收	10面ダイス	[宝]第11章 アルカキルティ大平原：中央原野
土のおみくじ	土防御	—	たまに土吸收	2	たまに土吸收	10面ダイス	[宝]第11章 アルカキルティ大平原：东部丘陵
10面ダイス	—	—	まれにダメージ0	2	まれにダメージ0	—	[改造]各种おみくじ★+ムナール石[报酬]冥杯任务48[落]ウェルキンゲトリクス
グロウエッグ	—	—	CP2倍	2	CP2倍	—	[报酬]冥杯任务55
精灵の指轮	—	120000	6属性耐性+10%	16	6属性耐性+25%	女神の加护★	[落]第9章 バルトアンデルス[店]圣府军技术实验局
女神の加护	—	—	各种妨害、弱体系效果时间短缩	2	各种妨害、弱体系效果时间短缩	リボンLv.1	[改造]精灵の指轮★+闪ウラン矿
リボン	—	—	各种异常耐性+20%	6	各种异常耐性+25%	スーパーリボンLV.4	[解体]女神の加护Lv.★[落レア]サボテンダ、ウェルキンゲトリクス[宝]陆行鸟寻宝
スーパーリボン	—	—	各种异常耐性+28%	6	各种异常耐性+30%	—	[改造]リボン★+ダークマター
源氏の小手	—	—	ダメージ限界突破	2	ダメージ限界突破	—	[报酬]冥杯任务51、62、63

全连锁技能表

SKILLS

大家在武器表和饰品表里应该看到了种类这一栏，这一栏并不是摆设，它关系到连锁技能。连锁技能是本作的一个特色，只要装备了特定种类的武器和饰品，就会触发隐藏的新技能。其中最有用的，当然是 LUCKY BREAK(ラッキーブレイカー)了，这一招发动后能让敌人瞬间进入 BREAK 状态。强力的物理攻击无效和魔法攻击无效自然也是很逆天的。

名称	必要种类	必要个数	效果解说
物理ダメージ5轻减	物理防御	2	受到的物理伤害值减5
物理ダメージ10轻减	物理防御	3	受到的物理伤害值减10
物理ダメージ20轻减	物理防御	4	受到的物理伤害值减20
物理ダメージ30轻减	物理防御	5	受到的物理伤害值减30
魔法ダメージ5轻减	魔法防御	2	受到的魔法伤害值减5
魔法ダメージ10轻减	魔法防御	3	受到的魔法伤害值减10
魔法ダメージ20轻减	魔法防御	4	受到的魔法伤害值减20
魔法ダメージ30轻减	魔法防御	5	受到的魔法伤害值减30
元气だと威力UP	高HP	2	自身HP在90%以上时攻击力增加
危机だと威力UP	低HP	2	自身HP在10%以下时攻击力增加
物理魔法5轻减	伤害轻减	2	受到的物理、魔法伤害值减5
物理魔法10轻减	伤害轻减	3	受到的物理、魔法伤害值减10
物理魔法15轻减	伤害轻减	4	受到的物理、魔法伤害值减15
物理魔法20轻减	伤害轻减	5	受到的物理、魔法伤害值减20
火属性ダメージ+20%	火防御	2	对敌人的火属性伤害增加20%
火属性ダメージ+30%	火防御	3	对敌人的火属性伤害增加30%
火属性ダメージ+50%	火防御	4	对敌人的火属性伤害增加50%
冰属性ダメージ+20%	冰防御	2	对敌人的冰属性伤害增加20%
冰属性ダメージ+30%	冰防御	3	对敌人的冰属性伤害增加30%
冰属性ダメージ+50%	冰防御	4	对敌人的冰属性伤害增加50%
雷属性ダメージ+20%	雷防御	2	对敌人的雷属性伤害增加20%
雷属性ダメージ+30%	雷防御	3	对敌人的雷属性伤害增加30%
雷属性ダメージ+50%	雷防御	4	对敌人的雷属性伤害增加50%
水属性ダメージ+20%	水防御	2	对敌人的水属性伤害增加20%
水属性ダメージ+30%	水防御	3	对敌人的水属性伤害增加30%
水属性ダメージ+50%	水防御	4	对敌人的水属性伤害增加50%
风属性ダメージ+20%	风防御	2	对敌人的风属性伤害增加20%
风属性ダメージ+30%	风防御	3	对敌人的风属性伤害增加30%

名称	必要种类	必要个数	效果解说
风属性ダメージ+50%	风防御	4	对敌人的风属性伤害增加50%
土属性ダメージ+20%	土防御	2	对敌人的土属性伤害增加20%
土属性ダメージ+30%	土防御	3	对敌人的土属性伤害增加30%
土属性ダメージ+50%	土防御	4	对敌人的土属性伤害增加50%
灭力20%短缩	灭力耐性	2	灭力效果的维持时间减少20%
灭力40%短缩	灭力耐性	3	灭力效果的维持时间减少40%
灭力60%短缩	灭力耐性	4	灭力效果的维持时间减少60%
灭魔20%短缩	灭魔耐性	2	灭魔效果的维持时间减少20%
灭魔40%短缩	灭魔耐性	3	灭魔效果的维持时间减少40%
灭魔60%短缩	灭魔耐性	4	灭魔效果的维持时间减少60%
弱守20%短缩	弱守耐性	2	弱守效果的维持时间减少20%
弱守40%短缩	弱守耐性	3	弱守效果的维持时间减少40%
弱守60%短缩	弱守耐性	4	弱守效果的维持时间减少60%
弱心20%短缩	弱心耐性	2	弱心效果的维持时间减少20%
弱心40%短缩	弱心耐性	3	弱心效果的维持时间减少40%
弱心60%短缩	弱心耐性	4	弱心效果的维持时间减少60%
迟延20%短缩	迟延耐性	2	迟延效果的维持时间减少20%
迟延40%短缩	迟延耐性	3	迟延效果的维持时间减少40%
迟延60%短缩	迟延耐性	4	迟延效果的维持时间减少60%
猛毒20%短缩	猛毒耐性	2	猛毒效果的维持时间减少20%
猛毒40%短缩	猛毒耐性	3	猛毒效果的维持时间减少40%
猛毒60%短缩	猛毒耐性	4	猛毒效果的维持时间减少60%
劣化20%短缩	劣化耐性	2	劣化效果的维持时间减少20%
劣化40%短缩	劣化耐性	3	劣化效果的维持时间减少40%
劣化60%短缩	劣化耐性	4	劣化效果的维持时间减少60%
咒诅20%短缩	咒诅耐性	2	咒诅效果的维持时间减少20%
咒诅40%短缩	咒诅耐性	3	咒诅效果的维持时间减少40%
咒诅60%短缩	咒诅耐性	4	咒诅效果的维持时间减少60%

ダッシューズ：自动加速（仅一次）。有多种方法可以拿到。用顶级的エルメスの靴加灰チタン石能够合成。先把テトラクラウン改造到★，然后任意解体3个饰品，再解体テトラクラウン就能拿到エルメスの靴。另外把テトラティアラ改造到★后，解体4个饰品，再解体テトラティアラ能直接拿到ダッシューズ。不过使用解体法的时候要注意，要解体的饰品必须是在拿到将被解体的テトラクラウン和テトラティアラ之前便已获得的才行。

名称	必要种类	必要个数	效果解说
激痛20%短缩	激痛耐性	2	激痛效果的维持时间减少20%
激痛40%短缩	激痛耐性	3	激痛效果的维持时间减少40%
激痛60%短缩	激痛耐性	4	激痛效果的维持时间减少60%
忘却20%短缩	忘却耐性	2	忘却效果的维持时间减少20%
忘却40%短缩	忘却耐性	3	忘却效果的维持时间减少40%
忘却60%短缩	忘却耐性	4	忘却效果的维持时间减少60%
虚脱20%短缩	虚脱耐性	2	虚脱效果的维持时间减少20%
虚脱40%短缩	虚脱耐性	3	虚脱效果的维持时间减少40%
虚脱60%短缩	虚脱耐性	4	虚脱效果的维持时间减少60%
ATB10%加速	加速	2	ATB槽的增加速度提高10%
ATB15%加速	加速	3	ATB槽的增加速度提高15%

名称	必要种类	必要个数	效果解说
ATB20%加速	加速	4	ATB槽的增加速度提高20%
ATB30%加速	加速	5	ATB槽的增加速度提高30%
强化防御30%延长	有利效果	2	强化防御系魔法的效果时间延长30%
强化防御50%延长	有利效果	3	强化防御系魔法的效果时间延长50%
强化防御70%延长	有利效果	4	强化防御系魔法的效果时间延长70%
强化防御90%延长	有利效果	5	强化防御系魔法的效果时间延长90%
ラッキーブレイカー	倒敌	2	被攻击的敌人有一定几率瞬间崩溃
TP・ドライブUP	倒敌	4	TP槽和召唤槽的积蓄速度加快
HPドレイン攻击	不屈	4	攻击时回复体力，效果为对敌人造成的伤害的1%
物理攻击无效	究极物理	5	不受任何物理攻击伤害，但只能用道具回复HP
魔法攻击无效	究极魔法	5	不受任何魔法攻击伤害，但只能用道具回全HP

全冥碑任务详解

MISSION

在全任务列表之后，我们会为大家揭示全部任务的主要目标敌人的资料，对于重难点任务还会有文字详加说明。为简便起见，我们对职务采用了简称，具体如下：A：攻击手（アタッカー/ATK）；D：防御手（ディフェンダー/DEF）；B：追击手（ブラスター/BLA）；H：治疗手（ヒーラー/HLR）；E：强化手（エンハンサー/ENH）；J：弱化手（ジャマー/JAM）。

5星评价指南

64 个冥碑任务便是本作的最大隐藏要素。任务所在的位置是可以直接在地图上看到的，其中金色的是传送点，闪闪发光的是还没有完成的任务，部分冥碑任务必须完成其他任务后才会出现。

全任务 5 星评价是 1 个金杯的获得条件，这个目标其实并不难，而且很有乐趣。任务的评价只和时间有关，也就是说只要快就行。但是目标时间会与玩家的攻击力有关，因此玩家能力越强，目标时间就越短，所以并不是能力越高就越容易拿高评价，有时候甚至恰恰相反。不过任务可以反复接，所以不用过于担心，只是重复挑战的话报酬会变。打过第 64 个任务后拿到的金时计会让目标时间延长，因此建议全 5 星大业在打过 64 号任务后再来完成。

活用先制和各种手雷可以大大提高效率。不少任务目标同样可以先制，先制之后就有如砍瓜切菜一样简单了。如果任务目标比较警觉，可以使用烟雷。不过也有不吃烟雷先制的敌人，这种情况下就要考虑是否使用加攻加防的手雷了。

大部分任务都可以在两三分钟内完成，因此使用特定装备将大幅缩短时间。比如：ダッシューズ（自动加速）、闪光のスカーフ（开始时 ATB 全满）、豪杰のタリスマン（自动加物攻）、魔神のタリスマン（自动加魔攻）等等。尽管这些饰品的效果只有一次，但对于短期决战来说已经够了。

全任务一览

编号	任务名称	冥碑位置	难度	目标敌人的位置	目标敌人的名称	初回报酬	重复报酬
01	旅人の欢喜	アルカキルティ大平原・中央原野	D	アルカキルティ大平原・中央原野	グランプリン	エナジーサッシュ	ボムの抜け壳×3
02	ハンターの策略	アルカキルティ大平原・中央原野	D	アルカキルティ大平原・中央原野	ウリディシム、ゴルゴノプス×4	辉コバルト矿	ボムの抜け壳×3
03	远すぎたヤシャス山	アルカキルティ大平原・中央原野	D	ヤシャス山・スパドラ高地	ウガルルム	プラチナバングル	ボムの魂×3
04	英雄志愿の忧郁	ヤシャス山・スパドラ高地	D	ヤシャス山・天渊の悬崖	アドゥロ×4、ヴェルデレト×2	真珠のネックレス	ボムの抜け壳×3
05	悲剧の再会	ヤシャス山・天渊の悬崖	D	ヤシャス山・スミトラ盆地	エディンム	ソーサラーサイン	ボムの魂×5
06	ルシの归乡	ヤシャス山・亡都パドラ	C	ヤシャス山・パドラ山峡	マンチキンスター、マンチキン×4	稻妻の指轮	ボムの抜け壳×3
07	六死将・亡都の侵略者	ヤシャス山・亡都パドラ	C	ヤシャス山・亡都パドラ	ビトウイトス	商店"特殊マテリアル研究所"	ボムの魂×5
08	土坛场の光明	メディア峡谷・ベースキャンプ	C	メディア峡谷・アツィルの泽	ラクシャーサ、カラメルムース×3	グッドチョイス	ボムの抜け壳×3
09	谛观の境地	アルカキルティ大平原・中央原野	C	アルカキルティ大平原・中央原野	カイザーベヒーモス	菱マンガン矿	ボムの魂×3
10	残された希望	アルカキルティ大平原・中央原野	C	アルカキルティ大平原・中央原野	スパルタン	超传导体×4	スラスト轴受×3
11	勇者のおごり	アルカキルティ大平原・北部高原	C	アルカキルティ大平原・中央原野	アドゥロ×6	冰の指轮×2	ボムの抜け壳×3
12	六死将・暴虐なる破坏者	アルカキルティ大平原・枯れ谷	C	アルカキルティ大平原・西部段丘	ガイセリック	ロイヤルガード	ボムの魂×5
13	永远の誓い	アルカキルティ大平原・中央原野	C	アルカキルティ大平原・北部高原	ゴブリンチーフ、ゴブリン×3	辉コバルト矿	ボムの抜け壳×4
14	チョコボの守り人・决意	アルカキルティ大平原・西部段丘	C	アルカキルティ大平原・ナムヴァの泉	サハギン×2、ケラトザウルス×2	ギザールの手纲	ボムの抜け壳×3
15	恐れ知らずの挑战者	アルカキルティ大平原・中央原野	C	アルカキルティ大平原・北部高原	ゴブリンチーフ、ゴブリン×6	イージーチョイス	ボムの抜け壳×4
16	チョコボの守り人・代理	アルカキルティ大平原・东部丘陵	B	アルカキルティ大平原・ナムヴァの泉	サハギン×2、ケラトラプトル×4	菱マンガン矿	ボムの抜け壳×4
17	未亡人を支える思い	アルカキルティ大平原・北部高原	B	アルカキルティ大平原・北部高原	アタナトイ	完全导体×3	压电素子×4
18	さまよえる战士	マハーバレ坑道・たそがれの岩窟	C	マハーバレ坑道・たそがれの岩窟	スパルタン、ホプリタイ×4	ソーサラーサイン	压电素子×4
19	崩れた三角关系	スーリヤ湖・空を覆う洞窟	C	スーリヤ湖・地底湖	ウリディシム×4	辉コバルト矿	ボムの抜け壳×5
20	届けたい言叶	テージンタワー・大いなる绝壁	C	テージンタワー・大いなる绝壁	ゴブリンチーフ、マンチキンスター、ゴブリン×2	菱マンガン矿	ボムの抜け壳×5
21	巴の守护者・しなやかな块	テージンタワー・第2层	C	テージンタワー・第2层	ギガゼラチン	アクセルサッシュ	ボムの抜け壳×4
22	巴の守护者・不坏の兵士	テージンタワー・第2层	C	テージンタワー・第2层	スパルタン、クリュプギア×2	粒子加速器×3	バイオセンサー×3
23	巴の守护者・地を这う甲胄	テージンタワー・第2层	C	テージンタワー・第2层	グランガッジ	ウォーリアリスト	ボムの抜け壳×4
24	巴の守护者・疏ましき缀れ	テージンタワー・第5层	B	テージンタワー・第5层	ムシュフシュ、ヤクシニー×2	月花の种×5	月花の种×1
25	巴の守护者・咒わしき妖魔	テージンタワー・第6层	B	テージンタワー・第5层	ヴェーターラ	辉コバルト矿	ボムの魂×6
26	巴の守护者・忌わしき绝叫	テージンタワー・第5层	B	テージンタワー・第6层	ベナンガラン	ダイヤバングル	ボムの魂×6
27	六死将・隐栖の独唱者	テージンタワー・最上阶	B	テージンタワー・第1层	ミトリダテス	烈火の指轮	ボムの魂×5
28	ヲルバ乡复兴计画	ヲルバ乡・集落迹	C	ヲルバ乡・集落迹	ケラトサウルス	巨人の小手	ボムの抜け壳×5
29	大いなる意志への疑问	マハーバラ坑道・入口	B	テージンタワー・大いなる绝壁	ジャガーノート	闪ウラン矿	メビウスコイル×3
30	六死将・狡猾なる首魁	アルカキルティ大平原・ハリ旧道	B	マハーバラ坑道・忘れられた废坑	ヌミダエ、シュファクス	闪ウラン矿	ボムの魂×6
31	确かな手ごたえ	アルカキルティ大平原・废都ハリ	B	アルカキルティ大平原・废都ハリ	アタナトイ、ラルヴァ×3	完全导体×3	水晶发振子×2
32	ルシ一家の绊	メディア峡谷・谷间の道	B	アルカキルティ大平原・西部段丘	アーマーン	グラスバックル	ボムの抜け壳×5
33	摇れる亲心	アルカキルティ大平原・废都ハリ	B	アルカキルティ大平原・东部丘陵	アダマンケリス	ホワイトケープ	ボムの抜け壳×5
34	六死将・灾祸の杀戮者	アルカキルティ大平原・废都の间道	B	アルカキルティ大平原・废都ハリ	トンベリ	エルメスの靴	ボムの魂×7
35	精魂流转の始原・弄流へ诱う扉	淘汰の断层・求道坂	C	淘汰の断层・A1	グランガッチ	ウィッチブレス	ボムの抜け壳×5
36	精魂流转の阴・万物を切り裂く牙	淘汰の断层・A1	C	淘汰の断层・B1	アーマーン×2	闪ウラン矿	ボムの抜け壳×6
37	精魂流转の阳・万物を还元する口	淘汰の断层・A1	C	淘汰の断层・B2	ラフレシア×5	星のペンダント	ボムの抜け壳×5

38	月光の调べ・底边からの逆袭	淘汰の断层・B1	B	淘汰の断层・C1	ヴェルデレト×3、アドゥロ	ダイヤバングル	ボムの抜け壳×5
39	星光の调べ・深层からの反击	淘汰の断层・B1、B2	C	淘汰の断层・C2	オチュー、コチュー×2	土偶の指轮	月花の种×2
40	日光の调べ・奈落からの背反	淘汰の断层・B2	B	淘汰の断层・C3	ヴェルデレト×2	气迫のアミュレット	ボムの抜け壳×5
41	土の实相・金刚の拳	淘汰の断层・C1	A	淘汰の断层・D1	トンベリ×3	医术の心得	トンベリのフィギュア
42	火の实相・金刚の拳	淘汰の断层・C1	B	淘汰の断层・D2	バグベアヒーロー、バグベア×4	ウィッチブレス	ボムの魂×7
43	风の实相・岚の疾走	淘汰の断层・C2	B	淘汰の断层・D3	バグベアヒーロー等	アクセルサッシュ	ボムの魂×7
44	水の实相・混沌の波	淘汰の断层・C3	A	淘汰の断层・D4	ギガントメタル等	ジェネラルベスト	ボムの抜け壳×7
45	绯の真如・欢喜の舞	淘汰の断层・D1	A	淘汰の断层・E1	ネオチュー	ハントカタログ	月花の种×3
46	绿の真如・高洁なる双翼	淘汰の断层・D2	A	淘汰の断层・E2	ジルニトラ	商店“ギルガメッシュ机关”	ボムの魂×10
47	橙の真如・真理の盾	淘汰の断层・D2	B	淘汰の断层・E3	ラクタヴィーシャ	ムナール石	ボムの魂×10
48	黄の真如・歪みの监视	淘汰の断层・D3	A	淘汰の断层・E4	ヴェルデレト×4	10面ダイス	ボムの抜け壳×10
49	草色の真如・不稳の裁断	淘汰の断层・D3	A	淘汰の断层・E5	タイラント	粒子加速器×7	水晶发振子×2
50	樱色の真如・调和の咆哮	淘汰の断层・D4	B	淘汰の断层・E6	フンババ	ヒヒイロカネ	ボムの魂×7
51	空色の真如・凶刃の死将	淘汰の断层・D1、D2、D3、D4	A	淘汰の断层・ファルシ=タイタン御座	スパルタクス	源氏の小手	ボムの魂×10
52	飞翔する梦	アルカキルティ大平原・西部段丘	A	アルカキルティ大平原・东部丘陵	ジルニトラ	疾风の指轮	ボムの魂×7
53	恐怖からの解放	マハーバラ坑道・光なき魔窟	A	ヤシャス山・パドラ山峡	ジルニトラ	烈火の指轮	ボムの魂×10
54	游牧キャラバンの守护队	アルカキルティ大平原・北部高原	B	アルカキルティ大平原・东部丘陵	ジャボテンダー	サボテンダーの人形	チョコボの羽×2
55	优しき少女の反抗	ヲルバ乡・集会所迹	A	アルカキルティ大平原・アグラ牧野	ネオチュー、ピコチュー×5	グロウエッグ	月花の种×2
56	青の真如・踏みしめる四肢	アルカキルティ大平原・东部丘陵	C	ヤシャス山・天渊の悬崖	ウガルルム、マンチキン×4を	菱マンガン矿	ボムの抜け壳×5
57	蓝の真如・正常な飞沫	アルカキルティ大平原・东部丘陵	C	メディア峡谷・アツィルの泽	サハギン×3、アルラウネ×2	闪ウラン矿	ボムの抜け壳×5
58	堇の真如・严然たる殴打	アルカキルティ大平原・东部丘陵	B	マハーバラ坑道：掘削施设迹	フンババ、マムルーク	アクセルサッシュ	ボムの抜け壳×5
59	紫の真如・对立の双头	アルカキルティ大平原・东部丘陵	A	スーリヤ湖・地底湖	ジルニトラ	エナジーサッシュ	ボムの魂×6
60	银の真如・原初の像	アルカキルティ大平原・东部丘陵	A	テンジンタワー・破狱の天楼	ギガゼラチン×3	ムナール石	ボムの魂×7
61	金の真如・梦幻の拂拭	アルカキルティ大平原・东部丘陵	A	ヲルバ乡・集落迹	ジャガーノート	ロイヤルガード	水晶发振子×2
62	纯白の真如・意志の盾	アルカキルティ大平原・东部丘陵	A	アルカキルティ大平原・中央原野	ラクタヴィージャ×2	源氏の小手	ボムの魂×10
63	涌きあがる违和感	スーリヤ湖・地底湖	A	アルカキルティ大平原・东部丘陵	アダマントータス	源氏の小手	金块x1
64	再临の死将・亡都に新生せし翼	ヲルバ乡・铁道桥迹	A	ヤシャス山・亡都パドラ	ウェルキンゲトリクス	金时计	ボムの魂×10

01 旅人の欢喜

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
4	グランプリン	133200	10	600	にごったゼリー	灵验ゼラチン

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
×								×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
减半	减半	弱点	吸收			无效	

特性1	使用强力的水属性攻击	特性2	雷属性是弱点。

最初的任务，非常简单。打过之后开启 02 号任务，同时获得一个称号。由于本作里称号没有任何作用，就不一一解说了。完成 01、03、07、12 等任务都可以分别拿到一个称号。全任务获得最高评价也有一个称号。

02 ハンターの策略

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
9	ウリディシム	45900	50	200	欠けた牙	まがまがしき剑牙

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
		×	×							

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
	无效	弱点		耐久			

特性1	具备施放猛毒（バイオ）的能力。	特性2	物理攻击力极强。

必须打过 01 号任务才会出现。

03 远すぎたヤシャス山

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
3	ウガルルム	282960	60	210	欠けた牙	まがまがしき剑牙

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
		×	×							

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
	弱点	无效		弱点			

特性1	物理攻击力极强。	特性2	具备施放猛毒（バイオ）的能力。
特性3	具备施放诅咒（カーズ）的能力。		

必须打过 01、02 号任务才会出现。目标敌人比较傻，可以轻松先制。

04 英雄志愿の忧郁

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	アドゥロ	21600	75	110	裂けた革	しなやかな黒革

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
		×	×							

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
耐久	耐久	耐久	耐久	吸收	耐久		

特性1	会召唤同伴。	特性2	会使用危险的魔法。
特性3	フォーグ造成的魔法忘却效果明显。	特性4	BREAK值较低、很容易进入BREAK状态

必须打过 01、02 号任务才会出现。完成之后开启ヤシャス山 · スパドラ高地的传送冥碑。

05 悲剧の再会

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
15	エディンム	116640	70	300	疾风のスカーフ	みかわしブーツ

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
			×					×	×	

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
减半	减半	减半	减半	减半	无效	减半	

特性1	回避能力较高。	特性2	会使用危险的魔法。
特性3	会使用降低各属性耐性的劣化（ウィーク）魔法。		

06 ルシの归乡

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
6	マンチキンスター	90720	50	250	碎けた角	凶Bの角

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
	弱点	无效		弱点			

特性1	具备强化物理攻击（ブレイブ）的能力。	特性2	物理攻击能力较强

完成之后开启ヤシャス山 · 亡都パドラ的传送冥碑。

07 六死将・亡都の侵略者

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
9	ビトウイトス	324000	80	380	テトラクラウン	テトラティアラ

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
			×			×	×	×	×	

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
减半	减半	减半	减半	减半	无效	减半	弱点

特性1	会使用封印行动能力的虚脱（ダル）魔法。	特性2	回避能力较高。
特性3	ウィーク魔法造成的属性耐性劣化效果明显。	特性4	会使用强力雷属性攻击。

打过之后追加商店：特殊マテリアル研究所。

08 土坛场の光明

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
8	ラクシャーサ	162000	90	185	折れた骨	盘古の骨

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
						×	×			

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
		弱点		减半			

特性1	会使用封印魔法技能的忘却（フォーグ）魔法。
特性2	会使用降低物理耐性的弱守（デプロテ）魔法。
特性3	会使用提升魔法抗性的强化（シェル）魔法。
特性4	スロウ造成的ATB槽延迟效果明显。

完成之后开启メディア峡谷 · ベースキャンプ的传送冥碑。

09 谛观の境地 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
16	カイザーベヒーモス	196560	80	500	れた爪	兽神の钢爪

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
×	×		×			×	×			

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
		吸收		无效	吸收		

特性1	スロウ造成的ATB槽延迟效果明显。	特性2	会使用强力的物理攻击。

10 残された希望 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	スパルタン	270000	60	400	アナログ回路	バタフライバルブ

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
			×							

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
	耐久	弱点	弱点		弱点	耐久	减半

特性1	デシェル造成的魔法耐性下降效果明显。	特性2	会召唤同伴。
特性3	ペイン造成的物理能力封印效果明显。	特性4	会使用强力的物理攻击。

11 勇者のおごり 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	アドゥロ	21600	75	110	裂けた革	しなやかな黑革

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
耐久	耐久	耐久	耐久	吸收	耐久		

特性1	フォーグ造成的魔法能力封印效果明显。	特性2	会召唤同伴。
特性3	BREAK值较低，很容易进入BREAK状态	特性4	会使用强力的魔法攻击。

12 六死将·暴虐なる破坏者 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
58	ガイセリック	702000	50	200	折れた骨	盘古の骨

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
			×	×		×	×	×	×	

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点	弱点	弱点	弱点	弱点	弱点	耐久	减半

特性1	除本体以外，还有其他部位可以攻击。		
特性2	デシェル造成的魔法耐性下降效果明显。		
特性3	スロウ造成的ATB槽延迟效果明显。	特性4	会使用强力的物理攻击。

必须打过 01 ～ 08 号任务才会出现。打过之后将开启アルカキルティ大平原 · ナムヴァの泉的封印。

13 永远の誓い 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	ゴブリンチーフ	162000	60	200	砕けた角	罗刹の角

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
		耐久		耐久	无效	减半	

特性1	デシェル造成的魔法耐性下降效果明显。		
特性2	ウィーク魔法造成的属性耐性劣化效果明显。		
特性3	バイオ造成的猛毒状态效果明显。	特性4	具备强化物理攻击（ブレイブ）的能力。

必须打过 12 号任务才会出现。

14 チョコボの守り人·决意 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	サハギン	64800	25	220	濡れた鳞	水边の鳞

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点	耐久	弱点	无效				

特性1	速度极快，能在短时间内发动多次攻击。		
特性2	スロウ造成的ATB槽延迟效果明显。		
特性3	雷属性是弱点。	特性4	ガッツ、カーズ造成的行动中断效果明显。

在アルカキルティ大平原 · ナムヴァの泉引发了陆行鸟事件后，再打过 01 ～ 13 号任务才会出现。完成之后可以乘坐陆行鸟。

15 恐れ知らずの挑战者 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	ゴブリンチーフ	216000	60	200	砕けた角	罗刹の角

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
		耐久		耐久	无效	减半	

特性1	デシェル造成的魔法耐性下降效果明显。
特性2	ウィーク魔法造成的属性耐性劣化效果明显。
特性3	バイオ造成的猛毒状态效果明显。
特性4	具备强化物理攻击（ブレイブ）的能力。

必须乘坐陆行鸟才完成这个任务。敌人是大小哥布林，非常轻松。

16 チョコボの守り人·代理 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	サハギン	64800	25	220	濡れた鳞	水边の鳞

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点	耐久	弱点	无效				

特性1	速度极快，能在短时间内发动多次攻击。		
特性2	スロウ造成的ATB槽延迟效果明显。		
特性3	ガッツ、カーズ造成的行动中断效果明显。	特性4	雷属性是弱点。

敌人里有会召唤的，非常讨厌。可以手动控制 A 狂用ルインガ“放烟火”。这招可以炸得敌人动弹不能。干掉了会召唤的敌人之后就简单了。

17 未亡人を支える思い 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
10	アタナトイ	187500	95	110	スパークフラグ	スラスト轴受

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
			×	×	×		×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
无效	无效	无效	无效	无效	无效	耐久	耐久

特性1	进入BREAK状态之后物理、魔法耐性会下降。	特性2	很难积攒BREAK值。
特性3	会使用强力物理攻击。	特性4	会使用危险的魔法。

必须打过 01 ～ 09 号任务才会出现。这个任务在你的能力够强之后会变得非常难，因为目标时间非常短。目标在 BREAK 之前几乎是金刚不坏体，而一旦 BREAK 之后用物理攻击可以迅速秒杀。此战的关键在于要先换上降低攻击力的装备，之后先用手雷加攻，以 BBB 进入战斗狂轰，BREAK 后立刻转 AAA 即可秒杀。

18 さまよえる战士 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	スパルタン	270000	60	400	アナログ回路	バタフライバルブ

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
	耐久	弱点	弱点		弱点	耐久	减半

特性1	デシェル造成的魔法耐性下降效果明显。		
特性2	ペイン造成的物理能力封印效果明显。		
特性3	会召唤同伴。	特性4	会使用强力物理攻击。

敌人是会召唤机器人的“工厂”，如果觉得麻烦不妨用烟雷先制。打过之后开启マハ－バレ坑道 · たそがれの岩窟的传送冥碑。

19 崩れた三角关系 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
9	ウリディシム	45900	50	200	欠けた牙	まがまがしき剑牙

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
		×	×							

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
	无效	弱点		耐久			

特性1	具备施放猛毒（バイオ）的能力。	特性2	会使用强力物理攻击。

打过之后开启ス－リヤ湖 · 空を覆う洞窟的传送冥碑。

20 届けたい言叶 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	ゴブリンチーフ	216000	60	200	砕けた角	罗刹の角

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
		耐久		耐久	无效	减半	

特性	
特性1	デシェル造成的魔法耐性下降效果明显。
特性2	ウィーク魔法造成的属性耐性劣化效果明显。
特性3	バイオ造成的猛毒状态效果明显。
特性4	具备强化物理攻击（ブレイブ）的能力。

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
6	マンチキンスター	90720	50	250	砕けた角	凶兽の角

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
	弱点	无效		弱点			

特性	
特性1	具备强化物理攻击（ブレイブ）的能力。
特性2	会使用强力的物理攻击。

写了这么多，其实就是一群哥布林。由于大哥布林会给小哥布林加状态，所以先把小哥布林干掉，之后大的就简单了。

21 巴の守护者・しなやかな块 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
4	ギガゼラチン	679140	80	300	にごったゼリー	灵验ゼラチン

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
	×	×			×			×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
减半	减半	弱点	吸收			减半	

特性	
特性1	会使用强力的水属性攻击。
特性2	会使用强力的物理攻击。
特性3	雷属性是弱点。
特性4	会使用降低各属性耐性的劣化（ウィーク）魔法。

这是剧情中必须完成的任务。

22 巴の守护者・不坏の兵士 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	スパルタン	270000	60	400	アナログ回路	？？？

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
×	×		×						×	×

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
	耐久	弱点	弱点		弱点	耐久	减半

特性	
特性1	デシェル造成的魔法耐性下降效果明显。
特性2	ペイン造成的物理能力封印效果明显。
特性3	会召唤同伴。
特性4	会使用强力物理攻击。

这是剧情中必须完成的任务。

23 巴の守护者・地を这う甲胄 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	グランガッチ	242550	85	200	割れた壳	有机装甲壳

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
×	×	×	×		×	×	×	×		×

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
无效	减半	无效	减半	减半	减半	无效	耐久

特性	
特性1	进入BREAK状态后物理、魔法耐性下降。
特性2	会使用强力的雷属性攻击。
特性3	会使用强力的物理攻击。
特性4	很难积攒BREAK值。

这是剧情中必须完成的任务。

24 巴の守护者・疏ましき缀れ 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
10	ムシュフシュ	121275	20	185	抜けた尾	灵兽の凤尾

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
	×		×		×	×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
吸收	吸收	吸收	吸收	耐久	无效		

特性	
特性1	属性攻击几乎没有作用
特性2	具备施放诅咒（カーズ）的能力。
特性3	具备施放猛毒（バイオ）的能力。

这是剧情中必须完成的任务。值得一提的是这是全游戏中冥碑和目标靠得最近的任务，打败之后拿到的奖品也能卖点钱，在前期还是可以利用一下的。

25 巴の守护者・咒わしき妖魔 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
9	ヴェーターラ	480249	50	200	落ちた泪	悔恨の泪

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
	×	×			×	×	×	×	×	

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
					无效		耐久

特性	
特性1	会使用危险的魔法攻击。
特性2	抗物理攻击能力较弱。
特性3	具备施放猛毒（バイオ）的能力。

这是剧情中必须完成的任务。

26 巴の守护者・忌わしき绝叫 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
8	ベナンガラン	252252	90	230	疾风のスカーフ	？？？

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
					无效		弱点

特性	
特性1	会使用危险的魔法攻击。
特性2	会使用封印物理行动的激痛（ペイン）魔法。
特性3	会使用降低物理耐性的弱守（デプロテ）魔法。

这是剧情中必须完成的任务。

27 六死将・隐栖の独唱者 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
8	ミトリダテス	1587600	55	500	テトラクラウン	テトラティアラ

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点	弱点	无效	弱点	弱点	无效	耐久	减半

特性	
特性1	会使用强力的雷属性攻击。
特性2	具备施放猛毒（バイオ）的能力。
特性3	回避能力较高。
特性4	会使用危险的魔法攻击。

在第 11 章击败ファルシ＝ダハーカ后才会出现。这个任务也是惟一一个带有解谜成分的任务，首先我们要来到塔的最上层调查石像，之后坐电梯来到第 7 层，调查第 7 层的石像后中央电梯就会完全开放。之后从最上层坐电梯一直下到第 1 层就会发生战斗了，以后如果要重复挑战的话只要再坐电梯从最上层下到第 1 层即可。这个敌人一开始会强制让我方中异常状态，其回避在整个游戏中数一数二，以魔法主攻比较好。

28 ヲルバ乡复兴计划 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
4	ベナンガランケラトサウルス	35100	10	300	谜の液体	名状しがたい液体

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点	吸收		吸收		弱点		

特性	
特性1	ペイン造成的物理能力封印效果明显。
特性2	スロウ造成的ATB槽延迟效果明显。
特性3	会使用降低物理耐性的弱守（デプロテ）魔法。



29 大いなる意志への疑问

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
3	ジャガーノート	1584000	95	200	カーボンチューブ	粒子加速器

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
						×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
						减半	减半

- 特性1 应该使用强力攻击尽快使其进入BREAK状态。
- 特性2 会使用强力火属性攻击。
- 特性3 会使用强力物理攻击。
- 特性4 会使用能回复负面效果魔法的治愈（エスナ）魔法。

30 六死将・狡猾なる首魁

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
60	シュファクス	2024000	70	200	–	–

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
						×	×	×	×	

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
				弱点			

- 特性1 会使用危险的魔法攻击。
- 特性2 会使用降低物理攻击力的减力（デブレイ）魔法。
- 特性3 会使用降低魔法攻击力的减魔（デフェイ）魔法。

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
51	ヌミダエ	17600	50	150	–	–

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
								×	×	

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
				弱点			

- 特性1 速度极快，能在短时间内发动多次攻击。

目标躲在マハーバラ坑道・忘れられた废坑，只要从スーリヤ湖乘坐ファルシ＝アトモス就能达到。而且坐过一次之后，中央的道路就会联通，以后就不用绕圈子了。打过之后就能解除アルカキルティ大平原・废都ハリ的封印。

31 确かな手ごたえ

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
10	アタナトイ	187500	95	110	スパークフラグ	スラスト轴受

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
			×	×	×		×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
无效	无效	无效	无效	无效	无效	耐久	耐久

- 特性1 进入BREAK状态后物理、魔法耐性下降。
- 特性2 很难积攒BREAK值。
- 特性3 会使用强力物理攻击。
- 特性4 会使用危险的魔法攻击。

和17一样的敌人，不过还带了几个杂兵。基本战术不变，用手雷加攻后，能力够强的话用BBB秒杀杂兵并不会花太多时间，之后如法炮制。

32 ルシー一家の绊

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
12	アーマーン	446250	80	270	欠けた牙	まがまがしき剑牙

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
			×			×				

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
	弱点	吸收		无效	弱点		

- 特性1 具备施放诅咒（カーズ）的能力。
- 特性2 会使用强力的雷属性攻击。
- 特性3 会使用强力物理攻击。
- 特性4 速度极快，能在短时间内发动多次攻击。

33 揺れる亲心

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
5	アダマンケリス	956250	25	450	砂金	ヒヒイロカネ

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
			×			×	×			

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
	弱点					减半	减半

- 特性1 奇袭攻击无法奏效。
- 特性2 会使用强力物理攻击。
- 特性3 会使用危险的魔法攻击。
- 特性4 会使用强力的地属性攻击。

34 六死将・灾祸の杀戮者

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
49	トンベリ	742500	66	666	チョコボの羽	–

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
					×	×	×			

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
			减半		弱点	减半	减半

- 特性1 会使用“うらみ骨髓”多次提升自己的能力。
- 特性2 会使用强力物理攻击。
- 特性3 会使用危险的魔法攻击。
- 特性4 会使用封印魔法技能的忘却（フォーグ）魔法。

打过之后就能解除淘汰の断层的封印。

35 精魂流转の始原・弄流へ诱う扉

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	グランガッチ	242550	85	200	割れた壳	有机装甲壳

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
×	×	×	×		×	×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
无效	减半	无效	减半	减半	减半	无效	耐久

- 特性1 进入BREAK状态之后物理、魔法耐性会下降。
- 特性2 会使用强力的雷属性攻击。
- 特性3 会使用强力物理攻击。
- 特性4 很难积攒BREAK值。

36 精魂流转の阴・万物を切り裂く牙

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
12	アーマーン	446250	80	270	欠けた牙	まがまがしき剑牙

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
			×			×				

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
	弱点	吸收		无效	弱点		

- 特性1 具备施放诅咒（カーズ）的能力。
- 特性2 会使用强力的雷属性攻击。
- 特性3 会使用强力物理攻击。
- 特性4 速度极快，能在短时间内发动多次攻击。

ファルシ＝タイタン的试炼。敌人会利用雷属性的范围攻击为自己回复HP，每次约四万，因此必须制造超过这个数字的伤害值。

37 精魂流转の阳・万物を还元する口

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
75	ラフレシア	127500	75	350	べとつく油	神秘の灵油

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
	×							×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点	吸收	吸收	吸收	吸收	弱点		无效

- 特性1 フォーグ造成的魔法能力封印效果明显。
- 特性2 スロウ造成的ATB槽延迟效果明显。
- 特性3 会使用危险的魔法攻击。
- 特性4 火属性是弱点。

38 月光の调べ・底边からの逆袭

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
9	ヴェルデレト	38880	99	103	裂けた革	しなやかな黑革

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
无效	无效	无效	无效	吸收	无效		

- 特性1 会召唤同伴。
- 特性2 会使用危险的魔法攻击。
- 特性3 フォーグ造成的魔法能力封印效果明显。
- 特性4 BREAK值较低，很容易进入BREAK状态。

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	アドゥロ	21600	75	110	裂けた革	しなやかな黑革

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
耐久	耐久	耐久	耐久	吸收	耐久		

- 特性1 会召唤同伴。
- 特性2 会使用强力的魔法攻击。
- 特性3 フォーグ造成的魔法能力封印效果明显。
- 特性4 BREAK值较低，很容易进入BREAK状态。

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
3	ジャガーノート	1584000	95	200	カーボンチューブ	粒子加速器

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
						×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
						减半	减半

特性1 应该使用强力攻击尽快使其进入BREAK状态。
特性2 会使用强力火属性攻击。 特性3 会使用强力物理攻击。
特性4 会使用能回复负面效果魔法的治愈（エスナ）魔法。

39 星光の调べ・深层からの反击 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
8	オチュー	892500	95	888	チョコボの尾	阳の花卉

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
			×			×	×			

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
			吸收		弱点		

特性1 会召唤同伴。 特性2 会使用强力物理攻击。
特性3 会使用猛烈的土属性攻击。 特性4 具备施放猛毒（バイオ）的能力。

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
6	コチュー	114750	4	444	チョコボの羽	阴の花卉

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
			×							

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
			吸收		弱点		

特性1 数量较多时应集中一只进行攻击，尽快减少敌人的数量。
特性2 火属性是弱点。

40 日光の调べ・奈落からの背反 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
9	ヴェルデレト	38880	99	103	裂けた革	しなやかな黑革

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
	×									

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
无效	无效	无效	无效	吸收	无效		

特性1 会召唤同伴。 特性2 会使用危险的魔法攻击。
特性3 フォーグ造成的魔法能力封印效果明显。
特性4 BREAK值较低，很容易进入BREAK状态。

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
10	ムシュフシュ	121275	20	185	抜けた尾	灵兽の凤尾

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
	×		×		×	×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
吸收	吸收	吸收	吸收	耐久	无效		

特性1 属性攻击无效。 特性2 具备施放诅咒（カーズ）的能力。
特性3 具备施放猛毒（バイオ）的能力。

41 土の实相・宿意の刃 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
49	トンベリ	742500	66	666	チョコボの羽	—

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
					×	×	×			

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
			减半		弱点	减半	减半

特性1 会使用强力物理攻击。 特性2 会使用危险的魔法攻击。
特性3 会使用“うらみ骨髓”多次提升自己的能力。
特性4 会使用封印魔法技能的忘却（フォーグ）魔法。

42 火の实相・金刚の拳 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	バグベアヒーロー	792000	20	200	碎けた角	鬼神の一角

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
			×							

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点	无效		减半		弱点		耐久

特性1 会使用强力物理攻击。 特性2 火属性为弱点。
特性3 ガッツ、カーズ造成的行动中断效果明显。
特性4 フォーグ造成的魔法能力封印效果明显。

43 风の实相・岚の疾走 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	バグベアヒーロー	792000	20	200	碎けた角	鬼神の一角

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
			×							

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点	无效		减半		弱点		耐久

特性1 ガッツ、カーズ造成的行动中断效果明显。
特性2 会使用强力物理攻击。 特性3 火属性为弱点。
特性4 フォーグ造成的魔法能力封印效果明显。

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	ゴブリンチーフ	216000	60	200	碎けた角	罗刹の角

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
		耐久		耐久	无效	减半	

特性1 デシェル造成的魔法耐性下降效果明显
特性2 ウィーク魔法造成的属性耐性劣化效果明显。
特性3 バイオ造成的猛毒状态效果明显。
特性4 具备强化物理攻击（ブレイブ）的能力。

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
6	マンチキンスター	90720	50	250	碎けた角	凶兽の角

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
	弱点	无效		弱点			

特性2 会使用强力的物理攻击。 特性3 具备强化物理攻击（ブレイブ）的能力。

44 水の实相・混沌の波 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
20	ギガントメタル	263250	99	150	にごったゼリー	灵验ゼラチン

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
×			×							

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
	耐久	弱点	减半			减半	耐久

特性1 会使用强力的物理攻击。 特性2 会使用危险的魔法攻击。
特性3 雷属性是弱点。 特性4 スロウ造成的ATB槽延迟效果明显。

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
6	ジャンボムース	247500	90	200	にごったゼリー	透明ゼリー

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
		吸收	无效			减半	

特性1 会使用强力的物理攻击。 特性2 具备强化物理攻击（ブレイブ）的能力。
特性3 会使用强力的物理攻击。 特性4 デシェル造成的魔法耐性下降效果明显。

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	メガハーヴェスト	216000	80	190	にごったゼリー	彩りゼリー

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
			×			×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
			无效	弱点		无效	

特性1 火属性是弱点。 特性2 会使用强力的水属性攻击。
特性3 デシェル造成的魔法耐性下降效果明显。

45 绯の真如・欢喜の舞 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
16	ネオチュー	2625000	95	888	チョコボの尾	阳の花卉

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
×	×	×	×		×	×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
减半	减半	减半	吸收	减半	弱点		

特性1 会召唤同伴。 特性2 会使用强力的物理攻击。
特性3 会使用猛烈的土属性攻击。 特性4 具备施放猛毒（バイオ）的能力。

这代没有臭气王食人葵，因此ネオチュ－就成了最强的异常状态敌人，而且ネオチュ－的がなる攻击力高得惊人，绝对是游戏中数一数二的强敌。不过ネオチュ－有个弱点，那就是吃即死，因此就简单了，让香草狂用デス轰杀即可，不成功重来即可。

HARDWARE FEATURE EXPRESS GUIDE

46 绿の真如・高洁なる双翼

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
5	ジルニトラ	2475000	97	180	もげた翼	飞天の双翼

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
		×	×			×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点	吸收	吸收	吸收	弱点	无效		

特性1	会使用强力的物理攻击。	特性2	具备施放猛毒（バイオ）的能力。

双头龙ジルニトラ是非常厉害的强敌，任务 46、52、53、59 都会遇到它。其特征是攻击力高，攻击带异常状态。此役的关键在于要用 D 吸引住它的火力，然后视情况以 AHD 回复、ABD 攻击，切不可让其胡乱攻击。要想获得五星评价，需要吸引火力的 D 够强，这样其他两人才有时间加状态并进攻。双头龙的防御力很低，而且崩溃之后连续攻击的话它还不了手，快的话两分钟内便可将其干掉。打过之后追加商店ギルガメッシュ机关。

47 橙の真如・真理の盾

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
12	ラクタヴィージャ	2062500	100	130	シャーマンサイン	ルーンブレス

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
	×		×		×		×	×	×	

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
减半	减半	减半	减半	减半	减半		减半

特性1	会使用危险的魔法攻击。	特性2	很难积攒BREAK值。
特性3	具备施放猛毒（バイオ）的能力。	特性4	–

48 黄の真如・歪みの监视

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
9	ヴェルデレト	38880	99	103	裂けた革	しなやかな黑革

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
无效	无效	无效	无效	吸收	无效		

特性1	会召唤同伴。	特性2	会使用危险的魔法攻击。
特性3	フォーグ造成的魔法能力封印效果明显。		
特性4	BREAK值较低，很容易进入BREAK状态。		

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
49	トンベリ	742500	66	666	チョコボの羽	–

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
					×	×	×			

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
			减半		弱点	减半	减半

特性1	会使用强力物理攻击。	特性2	会使用危险的魔法攻击。
特性3	会使用"うらみ骨髄"多次提升自己的能力。		
特性4	会使用封印魔法技能的忘却（フォーグ）魔法。		

49 草色の真如・不稳の裁断

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
5	タイラント	792000	95	150	变压器	增幅器

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
		×				×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
减半	无效	弱点	弱点				

特性1	应该使用强力攻击尽快使其进入BREAK状态。
特性2	会使用强力的火属性攻击。
特性3	速度极快，能在短时间内发动多次攻击。

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
0	飞燕剑	202400	90	130	–	–

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
						×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法

特性1	挑衅系技能对其无效。	特性2	会使用强力的物理攻击。
特性3	速度极快，能在短时间内发动多次攻击。		

50 樱の真如・调和の咆哮

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
3	フンババ	1320000	50	700	れた爪	兽神の刚爪

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
						×	×			

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点	弱点		无效				

特性1	这是会改变形态的敌人。	特性2	会使用强力的物理攻击。
特性3	ウィーク魔法造成的属性耐性劣化效果明显。		

51 空色の真如・凶刃の死将

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
57	スパルタクス	9135000	100	–	气迫のアミュレット	斗志のタリスマン

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
			×	×		×	×	×	×	

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
						减半	耐久

特性1	会使用强力的物理攻击。	特性2	会使用危险的魔法攻击。
特性3	会使用降低物理耐性的弱守（デプロテ）魔法。		
特性4	会使用降低魔法耐性的弱心（デシェル）魔法。		

完成法尔希 · 泰坦的其他试炼后才会出现。BOSS 的特征是不中毒、不吃即死，崩溃极限是 999.9%，基本上不用指望将其打崩溃。对付它的办法只能一刀刀硬砍。不过它吃减物防、减魔防和减速，加好状态之后出刀的话威力还是不错的。基本上还是用 ABD 进攻，AHD 回复。前期它比较弱的时候可视情况以 ABB 进攻，后期它会使用浊流剑和无双剑，这时最好让一个 D 专心防御。尤其要注意的是千万别让 CHAIN 断掉了。

52 飞翔する梦

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
5	ジルニトラ	2475000	97	180	もげた翼	飞天の双翼

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
		×	×			×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点	吸收	吸收	吸收	弱点	无效		

特性1	会使用强力的物理攻击。	特性2	具备施放猛毒（バイオ）的能力。

53 恐怖からの解放

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
5	ジルニトラ	2475000	97	180	もげた翼	飞天の双翼

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
		×	×			×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点	吸收	吸收	吸收	弱点	无效		

特性1	会使用强力的物理攻击。	特性2	具备施放猛毒（バイオ）的能力。

双头龙带花的组合，比较恶心。可以用烟雷先制，之后先秒花，再就和 46 一样打法了。

54 游牧キャラバンの守护队

敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
6	ジャボテンダー	1111111	100	777	チョコボの尾	サボテンダーの人形

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
×	×	×	×	×	×	×	×		×	

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点			吸收		弱点		

特性1	会使用降低物理耐性的弱守（デプロテ）魔法。
特性2	会使用封印物理行动的激痛（ペイン）魔法。
特性3	ダル魔法造成的无法行动（虚脱）效果明显。

在アルカキルティ大平原 · 北部高原的某处山顶见到小仙人掌后才会出现。这个任务的难度只有 B，但实际难度比很多 A 级任务都高。原因在于仙人掌会使用针万本，并附加封印物攻和魔攻的效果，极其恶心。对付它的最佳方法就是赌 LUCKY BREAK，此战中发动 LUCKY BREAK 的几率很高。一旦成功的话就有 777% 的伤害，七八刀就能让它归西了。

55 优しき少女の反抗 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
16	ネオチュー	2625000	95	888	チョコボの尾	阳の花弁

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
×	×	×	×		×	×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
减半	减半	减半	吸收	减半	弱点		

特性	内容
特性1	会召唤同伴。
特性2	会使用强力的物理攻击。
特性3	会使用猛烈的土属性攻击。
特性4	具备施放猛毒（バイオ）的能力。

打过这个任务可以拿到全游戏只有一个的グロウエッグ，其作用是 CP 两倍，只要给出战人员装上（除非该人战死或者靠其他人的召唤兽取得胜利），全员即可享受福利。不用说，自然是推荐尽早拿到的，但这一战的难度很大。

目标敌人是花粉怪ネオチュ ，不过这个任务中ネオチュ 还带了 5 个杂兵，这些杂兵同样不是省油的灯，如果能力太低的话同样是赢不了。推荐组合是前期 JHD 赌即死，后期 AHD 慢慢磨死杂兵。如果在がなる出之前还不能秒掉花粉怪，就可以重来了。

56 青の真如・踏みしめる四肢 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
3	ウガルルム	282960	60	210	欠けた牙	まがまがしき剑牙

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
		×	×							

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
减半	减半	减半	吸收	减半	弱点		

特性	内容
特性1	物理攻击力极强。
特性2	具备施放猛毒（バイオ）的能力。
特性3	具备施放诅咒（カーズ）的能力。

57 蓝の真如・正常な飞沫 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
7	サハギン	64800	25	220	濡れた鳞	水边の鳞

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点	耐久	弱点	无效				

特性	内容
特性1	速度极快，能在短时间内发动多次攻击。
特性2	スロウ造成的ATB槽延迟效果明显。
特性3	ガッツ、カーズ造成的行动中断效果明显。
特性4	雷属性是弱点。

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
6	アルラウネ	18000	80	290	べとつく油	神秘の灵油

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点	弱点		吸收	无效	弱点		

特性	内容
特性1	会使用危险的魔法攻击。

58 堇の真如・严然たる殴打 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
3	フンババ	1320000	50	700	污れた爪	兽神の刚爪

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
						×	×			

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点	减半		无效				

特性	内容
特性1	会变化形态的敌人。
特性2	会使用强力的物理攻击。
特性3	ウィーク造成的各属性耐性劣化效果明显。

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
16	マムルーク	89780	30	300	スパークプラグ	アクティブシーカー

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
耐久	吸收		耐久	耐久	弱点	耐久	耐久

特性	内容
特性1	スロウ造成的ATB槽延迟效果明显。
特性2	会使用强力的物理攻击
特性3	进入BREAK状态后物理、魔法耐性下降。

59 紫の真如・对立の双头 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
59	ジルニトラ	2475000	97	180	もげた翼	飞天の双翼

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
		×	×			×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点	吸收	吸收	吸收	弱点	无效		

特性	内容
特性1	会使用强力的物理攻击。
特性2	具备施放猛毒（バイオ）的能力。

这回双头龙带了一群会召唤的杂兵，非常恶心。建议使用 AAB 组合，先用烟雷，之后趁乱秒杀会召唤的杂兵。由于双 A 组合会攻击不同的敌人，因此能够有效地稳住双头龙的 BREAK 值但又不至于崩溃。等收拾光了杂兵，就可以全力秒杀双头龙了。

60 银の真如・原初の像 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
4	ギガゼラチン	679140	80	300	にごったゼリー	灵验ゼラチン

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
	×	×			×			×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
减半	减半	弱点	吸收			减半	

特性	内容
特性1	会使用强力的水属性攻击。
特性2	会使用强力的物理攻击。
特性3	雷属性是弱点。
特性4	会使用降低各属性耐性的劣化（ウィーク）魔法。

61 金の真如・梦幻の抚拭 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
3	ジャガーノート	1584000	95	200	カーボンチューブ	粒子加速器

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
						×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
						减半	减半

特性	内容
特性1	应该使用强力攻击尽快使其进入BREAK状态。
特性2	会使用强力火属性攻击。
特性3	会使用强力物理攻击。
特性4	会使用能回复负面效果魔法的治愈（エスナ）魔法。

极其傻的大家伙，先制之后反复挑空、追击，就能轻松搞定了。

62 真白の真如・意志の盾 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
12	ラクタヴィージャ	2062500	100	130	シャーマンサイン	ルーンブレス

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
	×		×		×		×	×	×	

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
减半	减半	减半	减半	减半	减半		减半

特性	内容
特性1	会使用危险的魔法攻击。
特性2	很难积攒BREAK值。
特性3	具备施放猛毒（バイオ）的能力。

难度最高的任务之一。敌人是两个会物理屏障的家伙，平时几乎无敌，必须将其打崩溃后以物理攻击给予重大打击。不过敌人即使被崩溃依然会强制消除我方的有益状态并疯狂还击，所以有时候一次崩溃也不能干掉一只。而且敌人的风雷魔法攻击威力极大，一定要装好对抗魔法的饰品并给自己加魔防，这样方可大胆进攻。此役推荐赌 LUCKY BREAK，发动几率还是比较高的。另外减速对其有奇效。



63 涌きあがる违和感 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
10	アダマントータス	3699000	100	250	プラチナインゴット	トラペゾヘドロン

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
×	×	×	×	×		×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
耐久	耐久	耐久	耐久	耐久	耐久	耐久	耐久

特性1	奇袭攻击无法奏效。	特性2	会使用强力物理攻击。
特性3	会使用危险的魔法攻击。	特性4	腿部受到严重伤害后会倒地。

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
6	右前脚	246600	60	150	–	–

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
		×	×			×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
减半	减半	减半	减半	减半	减半	耐久	耐久

特性1	免疫挑衅系技能。	特性2	会使用强力的地属性攻击。

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
6	左前脚	246600	60	150	–	-

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
		×	×			×	×	×		

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
减半	减半	减半	减半	减半	减半	耐久	耐久

特性1	免疫挑衅系技能。	特性2	会使用强力的地属性攻击。

别看写了一大堆，其实任务目标就是金刚龟，而且是弱化版。打过之后能拿到源氏の小手。源氏の小手这代的作用是令攻击力上限达到 999999，称得上是历代之冠，实在是太惊人了！完成 51、62、63 号任务可以分别拿到 1 个，其中最简单的肯定是 63 号任务。

64 再临の死将・王都に新生せし翼 敌人资料

LV	名称	HP	连击耐性	BREAK值	掉落道具	稀有掉落
54	ウェルキンゲトリクス	15840000	70	300	10面ダイス	リボン

弱守	弱心	迟延	猛毒	劣化	诅咒	激痛	忘却	虚脱	即死	デスペル
					×	×	×	×	×	

火	冰	雷	水	风	土	物理	魔法
弱点			吸收		弱点		

特性1	会使用强力物理攻击。	特性2	会使用危险的魔法攻击。
特性3	具备消除强化、防御效果的破魔（デスペル）能力。		
特性4	有时会处于无敌状态。		

必须打过六死将相关的全部任务才会出现。

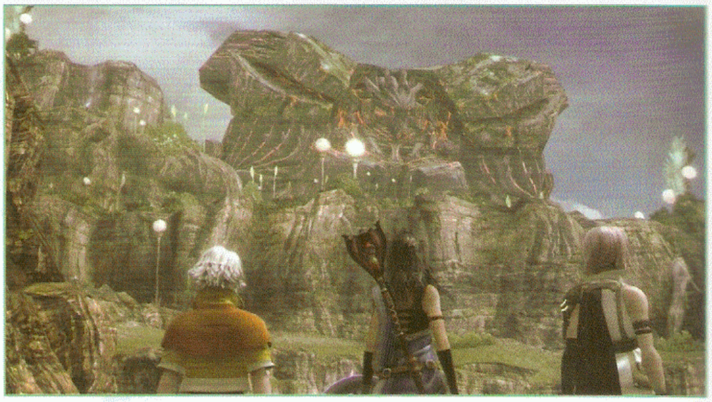
其 HP 高达 1584 万。特技“金城铁壁”的效果为全异常状态回复并加攻加防，同时 HP 回复、CHAIN 值下降。随着 HP 的下降它还会不断强化，到后期会追加威力巨大的全体攻击技“魔旋风”。

要想战胜它，首先要保证能力够强，别的不说，3 个 5 级的 D 是一定要的，这样在它使用魔旋风后换为 3 个 D 才能幸存下来。由于有金城铁壁的存在，所以指望打 CHAIN 是不可能的，最好的方法是给它染毒，效果明显。不过它使用金城铁壁后毒状态会消失，因此每一次金城铁壁之后都要重新染毒，这要求玩家一定要手动控制一个会放毒的人。

个人的推荐阵型是 JJD、JHD、DDD、AHD、EEE、HHH。虽然不能指望 CHAIN 值，但为了五星评价，平时还是要砍几刀，特别是在前期，这一招还是很有用的。金城铁壁时我方就用 HHH、EEE 来回复并加状态，金城铁壁消失后就立刻换 JJD 上毒，如果运气太差始终不中毒的话就换 JHD 继续。这个 BOSS 吃减物防、减魔防、劣化、减速，砍起来效果还是比较明显的。到后期就专心回复即可，看到魔旋风就记得换为 DDD。

分支事件解说 SIDE QUEST

本作的分支事件不多，这不能不说是一个遗憾。有一些分支事件（如揪羊毛）被我们忽略了，原因是事件获得的奖励实在太寒酸，因此直接跳过了。不过跳过这些事件后分支事件就只剩这么几个了，实在有点悲哀。



陆行鸟

在大平原上我们经常能看到黄色的光圈，这是陆行鸟专用的通道。要想骑陆行鸟，需要完成 12 号任务。打过之后アルカキルティ大平原・ナムヴァの泉的封印就会解除，进入之后会发生陆行鸟相关事件。之后在大平原上可以看到陆行鸟（地图上以羽毛标记）了，但此时还不能骑。

之后再完成 14 号任务，打过之后可以拿到ギザールの手纲，这样靠近陆行鸟按○就可以骑它了。陆行鸟的速度很快，更重要的是撞上敌人也不会进入战斗，只是陆行鸟会损失一格 HP。陆行鸟一共有 3 格 HP，奔跑一段时间后 HP 会自动恢复。

陆行鸟还有一个好处是可以寻宝，在靠近宝贝时陆行鸟头上会出现一个感叹号，随着离目标越来越近，感叹号也会跳动得越来越快。陆行鸟在停下来时头会瞄向宝贝所在的方向（不过它的脖子不能转 180 度），此外宝贝必定在裸露的砂地出现，可以据此作为寻宝的依据。宝贝的分布是随机的，当玩家读档或离开大平原时，宝贝就会全部刷新，可以据此来反复刷宝，其中挖宝 20 次必定可以挖出リボン，并可以获得一个奖杯。



法尔希・泰坦的试炼

相信各位第一次见到能生吞金刚龟的法尔希・泰坦（ファルシ＝タイタン）时一定都觉得震撼，不过可惜的是游戏中我们并不能直接挑战他，他会给玩家安排一些任务，称为“法尔希・泰坦的试炼”。试炼是在淘汰の断层・求道坂进行的，打过一个任务后就会开启新的任务，玩家可以自由选择。把所有的试炼都通过之后，就可以选择 51 号任务。

试炼的任务有难也有简单的，其中特别推荐的是 D2 区域的仙人掌杂兵，不但 CP 高，而且有几率掉落リボン。不过这帮家伙特别会逃跑。

龙龟和小龙龟

在大平原上我们会看到一圈冥碑，它们是 56 ~ 62 号任务。把这些任务全部完成之后，大平原上的大小金刚龟就会变成龙龟（ロングイ）和小龙龟（シャオロングイ）。这两位也称得上是游戏中最强和次强的敌人了。其中龙龟事关奖杯，不过其掉落物和金刚龟一样，因此没必要反复挑战。小龙龟身上有珍稀素材，值得大家反复挑战。

而原本的金刚龟在大平原上仅会残留一只，好在第 12 章的リヴァイアサン・ターミナル的那只也在，所以不用担心会没处刷钱。

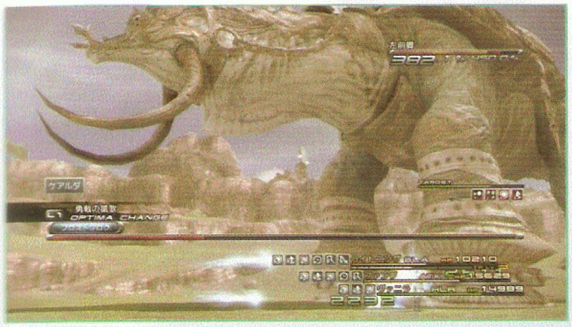


杀龟完全指南

SPECIAL

不知游戏制作人是否和乌龟有仇，在我们的白金之旅中有很多时间都是和乌龟们较劲，实在太寒了。不过这也没办法，因为乌龟身上不但有珍稀素材和高价道具，而且也是游戏中最厉害的敌人。下面就为大家揭载杀龟完全指南！

金刚龟



金刚龟アダマントータス、アダマンタイマイ的重要性就不多说了，这里推荐4种杀法，适合各个阶段的玩家。

1.人定胜天法

要求：能放召唤、香草学会デス

简单地说就是赌RP，靠即死。玩家手控香草，开战后先放召唤，之后就狂放デス即可。由于完全靠几率，有可能第一击就秒杀金刚龟，也有可能重来五六次都不成功。不过好处是门槛低，因此在早期推荐使用，但由于太耗RP，不推荐多用。有人说先给金刚龟减防减速会让几率上升，个人感觉这还是心理问题，倒是给香草找个加速的装备比较实在。

2.霸王硬上弓

要求：有两人物理攻击力过2000，能放召唤，有パワースモーク

还是手控香草。开战前先用パワースモーク加攻加速，之后进战斗先放召唤，然后手动给金刚龟减物防、减魔防、劣代，之后用魔法狂轰即可。等召唤兽退场后（不用骑乘）众人如狼似虎地一顿狂砍，定然能秒杀金刚龟，费时不到3分钟。如果砍不死，说明攻击力不够，再走走盘或找点好饰品吧。

3.经济实用法

要求：能放召唤，有一人精通J和E

霸王硬上弓的负面效果是一次需要用掉一个パワースモーク，这东西卖1万多元，不便宜。如果赶上十次都不出道具，说不定就要赔本。不过只要有一人精通J和E，就可以省掉这笔开销。方法和霸王硬上弓法一样，只是有益状态都由此人来加。用召唤放倒乌龟后，先给自己加速，再给乌龟加异常状态，之后等队员上场后再加攻加速即可，一样能秒杀金刚龟。

4.强行推倒法

要求：有3个5级的D

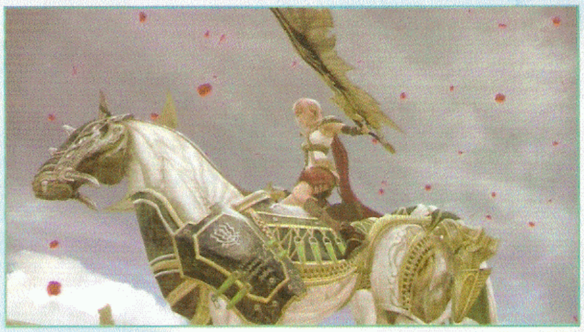
打到后期，大家就会觉得为了蓄召唤用的TP比较麻烦了，这里就介绍一种不用召唤的方法。推倒金刚龟的方法是打破它的两条腿，不过金刚龟的威力太大，因此首先要3个D防住它的第一次跺脚，之后先给全员加攻加速加防，顺便给腿加异常状态，之后以ABH的阵型砍掉两条腿，之后轻轻敲一下头，金刚龟就会颓然倒地了，之后就不用教了吧？游戏中天生只有两个D，能弄出3个5级的D，说明大家至少也学满了4个水晶石，能力肯定不会差。

小龙龟



小龙龟（シャオロングイ）是后期我们要经常挑战的对象，因为它身上有可能掉落价值84万的ダークマター。小龙龟的HP高达1000万左右，攻击力也不是盖的，恐怖的アルテマ能秒杀能力不强的人，自带虚弱效果的ほえる也相当厉害，因为这一招之后往往跟着就是另一个全体攻击クェーク，秒你没商量。由于小龙龟无法推倒，所以在攻击时必须全程注意它的反击，发现不对就要立刻切换成DDD来防御。

因为要反复刷，所以效率很重要，而且夜长梦多，时间越长，越有失败的可能。幸好小龙龟的防御力很低，打得快的话2分半钟左右就能干掉它。此法全靠攻击力，因此强烈推荐手控全员物理攻击力最高的芳，攻击力最好能过3500点。剩下两人推荐闪电和香草，原因是闪电攻击力也很高，而且能附加攻击属性，香草则是因为拥有最好的回复效果。



开战后先以DDD防住它的クェーク，之后切换EJH，玩家手动控制给全员加物防、魔防和速度，然后再给芳加物攻和魔攻。这时小龙龟应该也中了不少异常状态了，再换JEH，给小龙龟补齐减物防、减魔防、劣化、减速4个效果，顺便让闪电给芳加攻击属性。之后就可以用ABB或ABH开打了。所有状态齐备的情况下，芳一刀大概能砍30万左右，一轮就是180万，显然即使是HP高达1080万的小龙龟也撑不了几下。但注意如果遇到アルテマ和ほえる，还是得用DDD来防。

龙龟



龙龟（ロングイ）比小龙龟和金刚龟强得多，原因在于龙龟基本上不吃任何异常状态，而且防御非常高，至于攻击力就更不用说了。砍龙龟时只有CHAIN值到了999.9%时，伤害值才能勉强过10万。而这个敌人的HP却高达1620万！很显然，我们得用一些阴招。

阴招就是中毒。可能有人会说，你不是说龙龟基本上不吃任何异常状态吗？没错，但龙龟和金刚龟一样，能够被推倒，推倒之后它会中各种异常状态（不过即死还是不行）。所以对付龙龟的办法就是先推倒，之后染毒，成功之后再就和打金刚龟一样，加状态后上去猛砍即可。

召唤依然能瞬间推倒龙龟，不过龙龟的HP实在太多了，一次推倒肯定搞不定它。和打金刚龟不同的是，打龙龟时最后一定要进入骑乘状态，因为进入骑乘状态后战斗时间是暂停的，如果龙龟中毒的话此时HP还会往下减。因此在骑乘状态中要慢慢地出招，这样可以多耗一点HP。一般来说从召唤到龙龟站起来时能打掉900万HP。

剩下的700万HP就得靠玩家再推倒一次了。你可以使用加TP的エリクサー，不过这一代エリクサー异常难搞，所以无视。推倒龙龟的方法和金刚龟类似，先推倒它的双脚。双脚能中各种异常状态（包括毒），正常来说在加好物防和魔防后，ABH就可以了。不过如果龙龟使用咆哮和アルテマ，那就还是要用DDD来挡。第2次推倒龙龟之后继续贯彻放毒战术，就可以获胜了。

在《游戏机实用技术》总第243期中收录有挑战大小龙龟的影像，大家可以用来参考。

宇宙魔界 就由我来守护！

文 晴天 美编 木仙



三重宇宙	Idea Factory	角色扮演
PS3 トリニティ・ユニバース		日版
2009年10月1日发售	1人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

在还没有正式拿到游戏前，相信很多玩家对这款"联合制作性质"作品的关注，也仅仅是停留在对"《魔界战记》或《工作室》系列"的喜爱之情上。不过当你实际进入游戏后，展现在你面前的一切几乎很难让你将它与以往的"Idea Factory"联系起来，因为无论是之前着重宣传的"动态动画对话系统"还是全面3D化的游戏画面，都会给你一种眼前一亮的感觉，并促使你慢慢去发现游戏中更多的乐趣。或许和其他日式游戏大厂的同类游戏相比，本作还存在一些缺陷，但强调"收集乐趣"的主题还是很容易让人沉迷其中无法自拔，如果你是一个标准的"收集狂"，那就赶快进入全新的宇宙魔界开始属于自己的探险吧！

イベント

触发每个章节的对话事件(部分需要满足特殊条件，但不影响主线剧情)，完成后时间将推进一个时间段(游戏中的每一天都分为朝、昼、夕、夜四个时间段)，而在没有剧情迷宫的章节，触发特定的事件就可以将主线剧情推进到下一章。

宇宙魔界概况

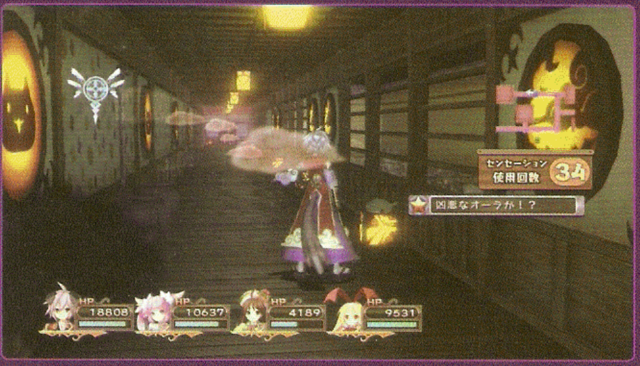
游戏的故事都发生在一个被称为"宇宙魔界"的特殊空间中，按下□键可打开游戏的主菜单：

ダンジョン

作为游戏最大的收集要素，宇宙魔界的迷宫会在不同的时间段随机出现。进入其中按下□键使用探测器会使用不同颜色的线条来指示迷宫中的各种隐藏地点：红色对应"狩猎点"，调查它并选择"はい"会进行强制战斗，连续多次获得胜利后会出现装有"技能"的宝箱，同时在一段时间内玩家在迷宫中不会遭遇杂兵战；黄色对应秘宝，通常都是无法通过消灭怪物或地图直接收集的珍稀道具；蓝色对应画稿，是合成"玛娜图纹"的必要道具；白色对应重力场，调查它选择"はい"会出现装有装备的宝箱并出现倒计时，同时迷宫中的各处都会出现一些可直接收集的珍稀物品。

强敌

在迷宫中偶尔会遇到黑色的浓雾，如果被它靠近会触发与强敌的战斗。战斗中敌人的实力往往会比迷宫中的敌人高出几个档次，建议玩家在练到高于迷宫等级10级后再挑战，而和普通杂兵不同，强敌通常都拥有"防御槽"，只有先使用攻击将它归零才能对敌人造成有效的伤害，但需注意防御崩坏后(敌人身体呈现红色)敌人的HP会回复到满值。另外与强敌的战斗中可以使用"逃走"技能脱离战斗，如果之后在没有离开迷宫的情况再次遭遇强敌，那么前一场战斗对其造成的伤害会继承，但防御槽会恢复初始状态。



清除

破坏重力场后，如果在限定时间内离开迷宫会暂时让其从宇宙魔界消失，而当它随着时间的推移再次返回宇宙魔界时，之前在迷宫中获得的宝箱和讨伐的强敌数量都会复原，想有针对性收集道具的玩家不妨好好利用。

漂流

破坏重力场后，如果没有在限定时间内离开迷宫会损失约1/4的金钱并进入漂流状态。该状态下玩家只有等待一系列事件的发生(例如获得宇宙中漂浮的道具、有商人来访等等)，直到出现"UFO"的提示后，选择"お金で解决"交付一定数量的金钱恳求其帮忙，或选择"UFO强夺"与控制者进行战斗后才能返回宇宙魔界。



信息集结 特企集结 动作集结 攻略集结

注意事项

①如果使用“アンカー”对迷宫进行了加固，那么在探索迷宫时不会出现“重力场”；②每个迷宫的“重力场”在玩家消灭强敌后的几分钟内都会自动破坏，如果想收集装备，就一定要记得不要在离重力场过远的地方遭遇强敌；③同一迷宫“狩猎点”和“重力场”宝箱中的道具会根据迷宫的等级随机变化，想获得高等级技能和装备的玩家必须做好多次挑战的觉悟。

ショップ

游戏中商店的作用就是为我们提供各种各样的合成服务，而选择不同主人公在前十章所能使用的设施会有一定的差别：

ランキング

在已经联网的情况下，选择“顺位确认”可上传玩家迷宫的探索点数参与官方排名，“トップ 100 确认”为查看排名前 100 名玩家的相关数据。



アイテムショップ



初始的道具店只有“妖魔王城”一个，但随着各种漂浮物入侵宇宙魔界，我们的购物场所也会越来越多，惟一要记得做的事情就是用“アンカー”将与商店同名的漂浮物固定住。商店中最有用的自然是“道具”一栏中贩卖的“合成书”、“地图”等道具，如果资金充足就要立即将它们买下来。

モンスター斗技场

“大魔王篇”前期才会出现的设施，选择“モンスター生成”可消费迷宫中消灭敌人掉落的“ソウル系”道具合成各种怪物，之后再选择“モンスターへ挑战”消灭该敌人就会获得增加能力值的道具奖励。“モンスター削除”为删除已经合成的怪物，但消费的魂魄不会返还。



敌人名称	所需魂魄	奖励道具
アウラウネドール	モンスターソウル×75 スモールソウル×20	クリアソウル・ATK×3 クリアソウル・LUC×2
ガンナードール	モンスターソウル×55 ファアリーソウル×10	クリアソウル・DEF×3 クリアソウル・HP×2
マンドレイクドール	モンスターソウル×75 グリーンソウル×10	クリアソウル・INT×3 クリアソウル・ATK×2
エビンドール	モンスターソウル×55 プリティーソウル×10	クリアソウル・RES×3 クリアソウル・DEF×2
ラビラビットドール	モンスターソウル×40 バードソウル×5	クリアソウル・SPD×3 クリアソウル・INT×2
ダークオークドール	モンスターソウル×45	クリアソウル・HIT×3 クリアソウル・RES×2
フェンリルドール	モンスターソウル×40 バードソウル×5	クリアソウル・LUC×3 クリアソウル・SPD×2
バーストドール	モンスターソウル×75 オークソウル×20	クリアソウル・HP×3 クリアソウル・HIT×2
アウラウネドール	モンスターソウル×75 スモールソウル×20	クリアソウル・ATK×2 月见のマナ×20、ナイフの柄
ガンナードール	モンスターソウル×55 ファアリーソウル×10	クリアソウル・DEF×2 フリニーのマナ×20、暗の布
マンドレイクドール	モンスターソウル×75 グリーンソウル×10	クリアソウル・INT×2 四季[春]のマナ×20、アンラッキーメール
エビンドール	モンスターソウル×55 プリティーソウル×10	クリアソウル・RES×2 くろねこのマナ×20、暗の块
ラビラビットドール	モンスターソウル×40 バードソウル×5	クリアソウル・SPD×2 ゴーレムのマナ×20、契约の石
ダークオークドール	モンスターソウル×45	クリアソウル・HIT×2 ガラスのマナ×20、锐い铅笔
フェンリルドール	モンスターソウル×40 バードソウル×5	クリアソウル・LUC×2 自动贩卖机のマナ×20、ゴーストドール
バーストドール	モンスターソウル×75 オークソウル×20	クリアソウル・HP×2 ぬいぐるみーのマナ×20、咒缚の楔
グレムリンドール	コーラルソウル×90 サウンザンドソウル×5	クリアソウル・ATK×6 クリアソウル・INT×3

敌人名称	所需魂魄	奖励道具
ミノタウロスドール	コーラルソウル×65 エンジェルソウル×10	クリアソウル・DEF×6 クリアソウル・RES×3
ドラグーンドール	コーラルソウル×90 サウンザンドソウル×5	クリアソウル・INT×6 クリアソウル・SPD×3
エビンナイトドール	コーラルソウル×65 オークソウル×30	クリアソウル・RES×6 クリアソウル・HIT×3
ヴィルバルドール	コーラルソウル×45 デビルソウル×5	クリアソウル・SPD×6 クリアソウル・LUC×3
エレキルドール	コーラルソウル×55	クリアソウル・HIT×6 クリアソウル・HP×3
プチデビルドール	コーラルソウル×50 バーニングソウル×10	クリアソウル・LUC×6 クリアソウル・ATK×3
ビッグアイドール	コーラルソウル×90 ギガソウル×5	クリアソウル・HP×6 クリアソウル・DEF×3
グレムリンドール	コーラルソウル×90 サウンザンドソウル×5	クリアソウル・ATK×4 效果音のマナ×20、重い铳身
ミノタウロスドール	コーラルソウル×65 エンジェルソウル×10	クリアソウル・DEF×4 太阳のマナ×20、メタファー
ドラグーンドール	コーラルソウル×90 サウンザンドソウル×5	クリアソウル・INT×4 军舰寿司のマナ×20、サイエンスクリスタル
エビンナイトドール	コーラルソウル×65 オークソウル×30	クリアソウル・RES×4 うにのマナ×20、ヒートポンプ
ヴィルバルドール	コーラルソウル×45 デビルソウル×5	クリアソウル・SPD×4 森林のマナ×20、宇宙船起动パス
エレキルドール	コーラルソウル×55	クリアソウル・HIT×4 ちょんまげのマナ×20、アサルトバレル
プチデビルドール	コーラルソウル×50 バーニングソウル×10	クリアソウル・LUC×4 お果子のマナ×20、耐热シート
ビッグアイドール	コーラルソウル×90 ギガソウル×5	クリアソウル・HP×4 和果子のマナ×20、エネルギーパック
ジャンボクックドール	ラブリーソウル×80 スモールソウル×30	クリアソウル・ATK×9 クリアソウル・SPD×4
ゴーレムドール	ラブリーソウル×60 メガソウル×5	クリアソウル・DEF×9 クリアソウル・HIT×4
マンドラコアドール	ラブリーソウル×80 ビーストソウル×20	クリアソウル・INT×9 クリアソウル・LUC×4
コウモリドール	ラブリーソウル×60 ビッグソウル×15	クリアソウル・RES×9 クリアソウル・HP×4
サーペントドール	ラブリーソウル×45 バードソウル×10	クリアソウル・SPD×9 クリアソウル・ATK×4
ヴァルバルドール	ラブリーソウル×50	クリアソウル・HIT×9 クリアソウル・DEF×4
イエティドール	ラブリーソウル×45 エクスソウル×5	クリアソウル・LUC×9 クリアソウル・INT×4
ジャンボクックドール	ラブリーソウル×80 スモールソウル×30	クリアソウル・ATK×6、救急医疗のマナ×20 魔女のコンパス、回转の弹丸
ゴーレムドール	ラブリーソウル×60 メガソウル×5	クリアソウル・DEF×6 雨模样のマナ×20、コールドマシン
マンドラコアドール	ラブリーソウル×80 ビーストソウル×20	クリアソウル・INT×6、战队のマナ×20 ヘブンズゲート、魔物名簿帐
コウモリドール	ラブリーソウル×60 ビッグソウル×15	クリアソウル・RES6 テレビのマナ×20、ローズエンブレム
サーペントドール	ラブリーソウル×45 バードソウル×10	クリアソウル・SPD×6、そよ风のマナ×20 咒杀帐、ゴールドメダリオン
ヴァルバルドール	ラブリーソウル×50	クリアソウル・HIT×6 ドットのマナ×20、大理石のチョーク
イエティドール	ラブリーソウル×45 エクスソウル×5	クリアソウル・LUC×6、爱のマナ×20 钉バット、ドクロ列车の键

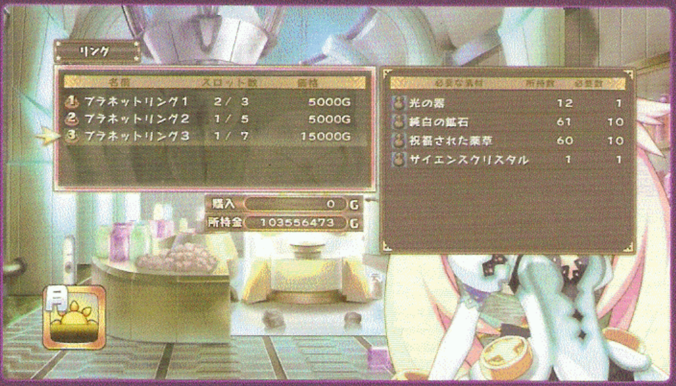
マナグラフィック

合成此类物品会用到以“マナ”为后缀的素材，要想得到它们必须先在迷宫中调查蓝光指示的地点获得“IM系道具”，合成后再在系统菜单“キャラクター”下的“マナグラフィック”给不同角色装备上“玛娜图纹”，这样在战斗中每行动一次就会固定获得一个对应的“マナ系”素材（同一角色可以装备两个图纹，在行动前按L1可以切换，通常情况下，战斗中实际获得的素材数量和玩家使用的组合技次数相同）。合成前店员必定会要求玩家多支付一些金钱，而当这部分金钱累计到一定程度后会影响同伴的加入和部分奖杯的取得。



メテオライト工房

“战女神篇”前期才会出现的设施，选择“メテオライト”可合成增加角色能力的“魔法陨石”，“プラネットリング”为提高星球环上可镶嵌魔法陨石的数量。根据玩家摆放在星球环最中心的魔法陨石颜色不同，在外围星球环上镶嵌特定颜色的魔法陨石组合还会获得特殊的叠加效果：



中心	叠加类别	叠加效果
红	红红	会心一击率、炎、风抗性上升
蓝	蓝蓝	伤害减少、水、土抗性上升
绿	绿绿	低几率防止异常状态、风、雷抗性上升
黄	黄黄	敌人道具的掉落率上升、雷、水抗性上升
棕	棕棕	全属性抗性上升
紫	紫紫	每回合回复5%的HP，土、火抗性上升
黑	黑黑	道具的回复效果上升
白	白白	使即死、中毒以外造成的伤害低几率无效
红	蓝黄	连击、强打威力强化
绿	棕紫	异常状态的抗性上升
红	黄紫	获得的经验值上升
蓝	红棕	会心一击率上升
紫	红绿	强打、魔法威力强化
黄	青绿	命中率上升
棕	绿黄	回避率上升
蓝	紫棕	连击、魔法威力强化
红	红红红红	连击威力强化
蓝	蓝蓝蓝蓝	防护罩的效果强化
绿	绿绿绿绿	偷盗的成功率上升，成功后增加魔力槽
黄	黄黄黄黄	AP的回复量增加
棕	棕棕棕棕	全属性的抗性上升
紫	紫紫紫紫	每回合少量增加魔力槽

中心	叠加类别	叠加效果
蓝	红红蓝绿	会心一击率上升
黄	青青黄紫	异常状态和全属性抗性上升
棕	绿绿棕黄	回避率上升
绿	黄黄紫绿	偷盗的成功率上升，AP的回复量增加
紫	棕棕紫蓝	命中率上升
红	紫紫蓝红	每回合少量增加魔力槽、异常状态抗性上升
黑	黑黑黑黑	连击、强化、魔法威力强化
白	白白白白	每回合缓慢回复HP
红	红红红红红红	会心一击率上升，强打、魔法威力强化； 降低全属性抗性、命中率、回避率
蓝	蓝蓝蓝蓝蓝蓝	受到的伤害减少，降低会心一击率、回避率
绿	绿绿绿绿绿绿	回避率上升，降低攻击力
黄	黄黄黄黄黄黄	强化回复技能的效果，降低全属性攻击力和抗性
棕	棕棕棕棕棕棕	攻击力、命中率、回避率上升，每个回合减少固定量的HP
紫	紫紫紫紫紫紫	获得的经验值上升，降低命中率
黑	黑黑黑黑黑黑	道具的回复量和魔力槽的增加量上升
白	白白白白白白	释放魔力槽的回复技能效果上升
任意	红棕棕黄紫	受到的火属性攻击无效
任意	蓝绿绿红棕	受到的水属性攻击无效
任意	绿紫紫红蓝	受到的雷属性攻击无效
任意	黄蓝蓝棕绿	受到的土属性攻击无效
任意	棕黄黄绿红	受到的风属性攻击无效
任意	黑红红绿紫	受到的暗属性攻击无效
任意	紫红红绿棕	受到的光属性攻击无效
任意	红红紫紫绿黄	全属性攻击力、火、风、土抗性上升；降低水、雷抗性
任意	蓝蓝棕棕黄紫	防护罩效果、水、雷、土抗性上升；降低火、风抗性
任意	绿绿蓝蓝紫红	全属性抗性、风、火、水属性攻击力上升；降低雷、土属性攻击力
任意	黄黄红红棕蓝	AP回复量增加，全属性抗性上升；水、风属性攻击力上升
任意	棕棕绿绿红蓝	每回合回复少量HP，土属性攻击力、水、风抗性上升； 降低雷属性攻击力和抗性
任意	紫紫黄黄绿棕	获得的经验值、雷属性攻击力、土抗性上升； 降低火抗性、水属性攻击力
红	红红红红红红红	会心一击率、全属性攻击力上升，降低全属性抗性、命中率、回避率
蓝	蓝蓝蓝蓝蓝蓝蓝	受到的伤害减少、使即死、中毒以外造成的伤害低几率无效； 降低会心一击率、回避率
绿	绿绿绿绿绿绿绿	所有异常状态无效，降低攻击力
黄	黄黄黄黄黄黄黄	敌人掉落物品的几率、自身的回避率上升；降低全属性攻击和抗性
棕	棕棕棕棕棕棕棕	全属性攻击力、抗性、命中率、回避率上升； 每回合减少固定的HP和魔力槽
紫	紫紫紫紫紫紫紫	每回合回复少量HP，回复技能的效果上升； 降低全属性攻击和防护罩的效果
黑	黑黑黑黑黑黑黑	受到的伤害减少、偷盗的成功率、全属性攻击力 和抗性上升、所有攻击低几率必中
白	白白白白白白白	死亡时自动以50%HP的状态复活一次， 获得的经验值上升、低几率全部伤害和异常状态无效化

宿屋

由于可以不花费金钱休息到一天的任意时段，所以刷迷宫、探索不同时段的迷宫或推进主线剧情都是不错的选择。



アンカー

给宇宙魔界中的漂浮物安装锁链，这样随着时间的流逝，该漂浮物就不会随机飘离宇宙魔界。道具“アンカー”能在商店中合成，所需材料都是直接换取金钱的物品。



ギャラリー

游戏的画廊模式，可以在此反复欣赏流程中获得的各种CG插画，有完成率统计。

战斗系统解说

游戏的战斗采用传统的回合制，当我方行动时默认会根据玩家在“编成”中设定的人物顺序进行攻击，但如果中途按 R1 键发动连携则不受该限制。



①敌人 HP
②敌人防御槽
③人物状态
④ AP 计量圆环
⑤技能槽
⑥魔力槽
⑦累计伤害
⑧连击数

AP

战斗中无论是攻击还是使用技能都会消耗 AP，它的数值大小只取决于玩家的装备，和人物的等级无关。从玩家输入第一个指令开始，AP 数值就会随时间不断减少，归零后就会自动切换到下一名角色行动，另外根据玩家使用的攻击方式不同，所消耗的 AP 也存在差别，具体情况如下：

攻击类型	按键	说明
连击	□	连击数高，但平均威力较小的攻击
强打	×	只攻击一次，但威力巨大
魔法	△	针对敌方全体发动的魔法攻击

组合技

本作的战斗并不是单纯地使用 AP 发动攻击这么简单，因为按照不同的顺序按键发动攻击还能使用不同角色的“组合技”，使消费更少的 AP 造成更大的伤害成为可能。每名角色都有 3 个“组合技”，后两个需要在等级超过 30 和 70 时领悟，而根据战斗系统的规则，发动组合技的最后一次指令不消费 AP，且不同“组合技”之间的按键指令可以叠加，所以事先只要根据每名角色的攻击特点规划好按键顺序，战斗的爽快度就会大幅提升，同时也使玩家尝试不同的按键组合充满了乐趣。

基础组合技

以下的组合技适用于所有的角色，但需要注意不同武器所能发动的基础组合技会有差别，具体情况可以在系统菜单“アイテム”下的“阅览”中查看任意武器并按下□键。“混合类”组合技按键顺序没有严格限制，只要先输入□×△各 1～3 次，再追加三个按键中的任意一个即可发动。

类别	按键顺序
大连击	□□□□□
超连击	□□□□□□□□
极连击	□□□□□□□□□□□
大强打	×××××
超强打	××××××××
极强打	×××××××××××
大魔法	△△△△△
超魔法	△△△△△△△△
混合	□×△[ALL]
大混合	□□××△△[ALL]
超混合	□□□×××△△△[ALL]

角色固有技

以下的推荐组合技仅是一种按键思路，大家可适当地参考并自我发挥，找到更有进攻效率的组合连续技。





パメラ

固有技	按键顺序
シュピーゲルネイン	△×△×
カルティマング	△××△□
インフェルノバトル	△□△□△×
推荐组合技	
△□△□△×△××△□△□△×	



ヴィオラート

固有技	按键顺序
エスヴァイドリット	××□△
グリューネアルケ	□××□□
フューラートランツォ	×△□□□×
推荐组合技	
□××□□△△□××□□□□□	



レシート

固有技	按键顺序
地融地灾	×□××
刚断大牙	××××△
财宝一直线	×××××□
推荐组合技	
×□×××××□□□□□	



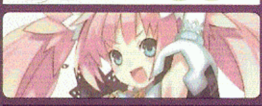
カナタ

固有技	按键顺序
犬魔王光速剑	□□×□
犬魔王纵横连打	□□□××
犬魔王冒险活剧斩	△×□□□□
推荐组合技	
□□×□△×□□□□×××××	



エトナ

固有技	按键顺序
ビューティースタンプ	×△××
キャラクティカダンプ	△□□××
フォース・イーツ	×××□□□
推荐组合技	
×△×××□□□□□ ×△□□××	



リゼリア

固有技	按键顺序
シェルサンカリ	△△××
ヴァルキュリアバップ	□□□△△
ヴァルカレイド	△×××□□
推荐组合技	
□□□△△△××× □□□□□△△	



フロン

固有技	按键顺序
ウィッチラップ	××△×
エンジェリックフォー	×××△△
バースディオブ・ラブ	□△××××
推荐组合技	
×××△△□□△×××××△×	



ミズキ

固有技	按键顺序
ブリックステップ	△×△□
アトラクティブダンス	□△△×△
コケティッショット	×××□□△
推荐组合技	
×××□□△×△□△△×△	



ツバキ

固有技	按键顺序
居待月	□□△×
曼珠沙华	△□□△△
寒椿	□×△△△□
推荐组合技	
□×△△△□□△×△□□△△	



プリニー

固有技	按键顺序
杂用アタック	△△□△
胁役フラッシュ	△△△□□
プリニー大爆进	×□△△△△
推荐组合技	
×□△△△△ □□□×××□□□□□	



ルキウス

固有技	按键顺序
污名挽回アタック	△△×□
ダークインフェルノ	×△△××
暗黑雷皇斩	△□×××△
推荐组合技	
△□×××△△××□□□□□	



みゆ

固有技	按键顺序
白奏・雾	△×△△
白奏・霰	△△△△□
白奏・雹	△△△△△×
推荐组合技	
△×△△△△△×△△△△□	



スザク

固有技	按键顺序
ブロキッシュ	□□△□
デッドオアダイ	□□□□×
アース・オブ・ヘル	□□□□□△
推荐组合技	
□□□□□△□□□□×××××	

技能

在系统菜单“キャラクター”下的“アビリティー”中装备技能后，战斗中按住○键不放便可将AP转换为技能槽，之后再放开就会根据累积的技能槽发动不同等级的技能。技能槽共分为4个阶段，对应等级的技能装备限制会在人物等级超过30、50时解除，而在持续按键的情况下，发动LV2的技能至少需要10点AP，发动LV3的技能至少需要30点AP，LV4为40点。最后要提醒玩家的是，从行动一开始就转换技能槽其实是最没有效率的做法，建议先使用其他攻击将AP减少到你发动技能所需的最低值以上，再持续按键发动技能，而像发动LV1技能还有一个优势，那就是只要玩家有剩余AP，按一次○键就能直接发动，因为系统对玩家最后一次行动只会判断它是否会使AP归零，并不会计算为负值的情况。

全技能一览	
名称	战斗效果
LV1	
キュアスター	回复自身30%的HP
キュアスペース	回复全体10%的HP
リフレッシュ	回复自身的所有异常状态
スターライト	降低敌人的命中率[小]
ブリッツスター	降低敌人的回避率[小]
逃走	100%成功脱离战斗
アイテム使用	可在战斗中使用消费道具
マナ解放	发动玛娜图纹的战场效果
マナ封印	强制取消玛娜图纹的战场效果
オフェンシブ	增加物攻并降低物防[小]
ディフンスシフト	增加物防并降低物攻[小]
サポーター	增加魔攻并降低魔防[小]
スピードスター	提升自身的回避率[小]
LV2	
キュアコメット	回复自身50%的HP
キュアコスモ	回复全体20%的HP
ニューデロッチ	提升自身的命中率[中]
イリュージョン	提升自身的回避率[中]
フレイムトレイグ	全体火属性攻击的威力上升
アイストレイグ	全体水属性攻击的威力上升
サンダートレイグ	全体雷属性攻击的威力上升
ウィンドトレイグ	全体风属性攻击的威力上升
アーストレイグ	全体土属性攻击的威力上升
シャイントレイグ	全体光属性攻击的威力上升
ダークトレイグ	全体暗属性攻击的威力上升
フレイムシールド	提高全体对火属性攻击的抗性
アイスシールド	提高全体对水属性攻击的抗性
サンダーシールド	提高全体对雷属性攻击的抗性
ウインドシールド	提高全体对风属性攻击的抗性
アースシールド	提高全体对土属性攻击的抗性
シャインシールド	提高全体对光属性攻击的抗性
ダークシールド	提高全体对暗属性攻击的抗性
バインド	降低敌人的物攻[中]
テイクオフ	降低敌人的物防[小]

全技能一览	
名称	战斗效果
LV2	
シール	降低敌人的魔攻[小]
マジキャン	降低敌人的魔防[小]
ウエイトアップ	降低敌人的回避率[中]
アンチスター	降低敌人的幸运[小]
ブラインド	降低敌人的命中率[中]
スターストリーム	降低敌方全体的命中率[小]
シューティングスター	降低敌方全体的回避率[小]
パンツァーマーチ	提升全体的物理攻击和防御力[小]
アプリファクション	提升全体的魔法攻击和防御力[小]
ジェスヴィジェット	提升全体的回避和命中率[小]
ポイズンウィラン	使攻击有一定几率附加中毒
パラライズウィラン	使攻击有一定几率附加麻痹
ダークネスウィラン	使攻击有一定几率附加黑暗
ロブ	低几率偷盗敌人的物品
LV3	
キュアムーン	回复自身80%的HP
キュアユニバース	回复全体50%的HP
リラクゼーション	回复全体的异常状态
ヴァルカニック	大幅提升物攻，并小幅降低物防和魔防
リレイティング	大幅提升魔攻，并小幅降低物防和魔防
アクティブ	提高自身的物攻和物防[小]
アイアヌオール	提升自身的物防[中]
センシティブ	提高自身的魔攻和魔防[小]
バックウォーター	提高物攻和魔攻，并减少物防和魔防
スリープウィラン	使攻击有一定几率附加睡眠
ブランダース	更容易偷盗敌人的物品，成功后降低自身的物攻
リヴァイバル	以10%HP的状态复活我方全体
LV4	
キュアプラネット	完全回复自身的HP
キュアギャラクシー	完全回复全体的HP
オーバードライヴ	大幅提升自身全属性的抗性
デスウィラン	使攻击有一定几率附加即死
ストラックロブ	很容易偷盗敌人的物品，成功后降低物防和魔防
リザレクション	以30%HP的状态复活我方全体



连携

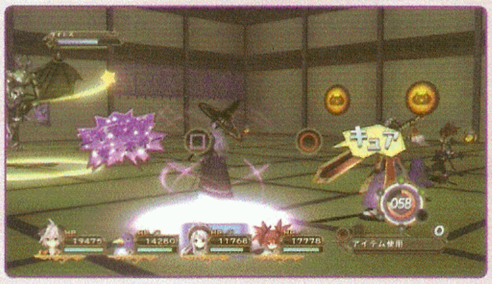
在我方任意角色即将结束行动时，按下R1键会出现“连携按键界面”，此时我方能够参与连携的角色头像会分别对应到○×□△四个键位上，而按下对应按键后该名角色就会破除编成限制直接进入行动阶段，而前一个行动角色对敌人累积造成的伤害和连击数都会继续累计，这也是达成某些奖杯所必须掌握的技巧。另外随着连携人数的减少，按下没有角色头像的按键其实可以获得各种辅助效果的加成，所以要想以最佳的状态挑战敌人，对玩家的反应力也是一个不小的挑战。

合体攻击

如果一名角色在行动中连续发动了3次以上的组合技，那么与他人进行连携时会在按键界面的圆环中出现特殊的“绿色”部分。当圆环减少到绿色部分时按下连携同伴的按键会发动合体攻击，之后只要玩家保证每名角色进攻时发动的组合技够多，合体攻击最多还能达到4名同伴全部参与的规模，所造成的伤害和连击数都会与普通的连携进行累加。

魔力释放

在战斗中对敌人连续攻击可累计“AP计量圆环”外侧的“魔力槽”，每成功累计1个会显示为绿色。当累计数量达到2个以上时，在我方行动的阶段按下R3会出现新的选择界面，其中□键对应不同角色的必杀技(所有角色的必杀技都针对敌方全体)，持续按住○键则消费“魔力槽”回复对应角色的HP，直到玩家放开为止。而在敌人行动的阶段，按下R3键可使我方全体附加“全伤害减半”的防护罩，在对付某些攻击力惊人的强敌时，是减轻回复压力，争取更多进攻机会的重要手段。



宇宙魔界的大冒险

游戏一开始会要求玩家选择“犬魔王”或“战女神”中的一人开始游戏，而两个主人公的差别也只限于前十章的育成系统不同，以及可以触发的事件（影响获得的CG插画）。以下流程会以“大魔王”为准，选择“战女神”的玩家同样可以参考各个章节的“特别事件”和“剧情迷宫”的攻略方法。

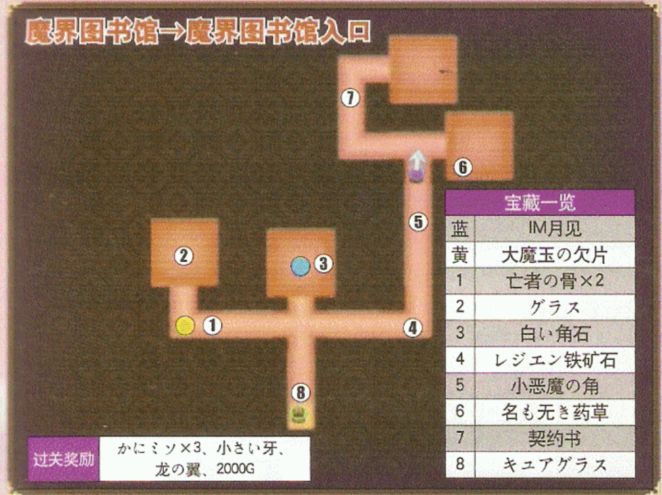
第一章 犬魔王の冒险

事件列表 Event

①城下町を探索しよう
②マグマ緑茶を飲む
③城下町の里通り
④いざ、冒险へ！



剧情迷宫 Dungeon



宝藏一览	
蓝	IM月见
黄	大魔玉の欠片
1	亡者の骨×2
2	グラス
3	白い角石
4	レジエン铁矿石
5	小恶魔の角
6	名も无き药草
7	契约书
8	キュアグラス

过关奖励	かにミソ×3、小さい牙、龙の翼、2000G

进入迷宫后会沿路进行两次基础的战斗教学，最后到达右上角的房间触发BOSS战。

BOSS りぜりア＆ルキウス

掉落物品	モンスター合成书01、IM超合金ロボ

战斗中只要优先消灭掉攻击力较高的鲁奇伍斯就基本上胜券在握，最后剩下的莉洁丽雅在体力较低时会使用单体多段攻击，尤其要注意及时使用回复技能给体力较低的椿进行回复。

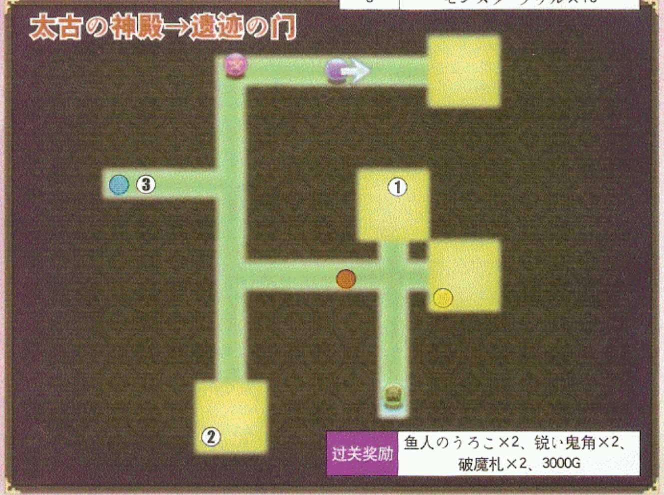
第二章 银河美少女海贼キャプテンエトナ登场

事件列表 Event

①健气な绘描きの少女
②变なの发见！！

宝藏一览	
红	ポイズンウイラン×2
蓝	IM凤凰
黄	誓いの牙
1	契约书
2	瞳石
3	モンスターソウル×10

剧情迷宫 Dungeon



过关奖励	鱼人のうろこ×2、锐い鬼角×2、破魔札×2、3000G

在宝箱1、2附近会与普利尼先后进行两次强制战斗，注意它们的全体攻击并及时回复并不难，最后在右上方的尽头进行BOSS战。

BOSS エトナ＆プリニー

掉落物品	无



艾特娜的单体攻击威力很高，所以战斗一开始就要使用连携攻击尽快消灭掉普利尼，不然两人同时使用全体攻击会来不及回复。

第三章 のほほん幽灵パメラ

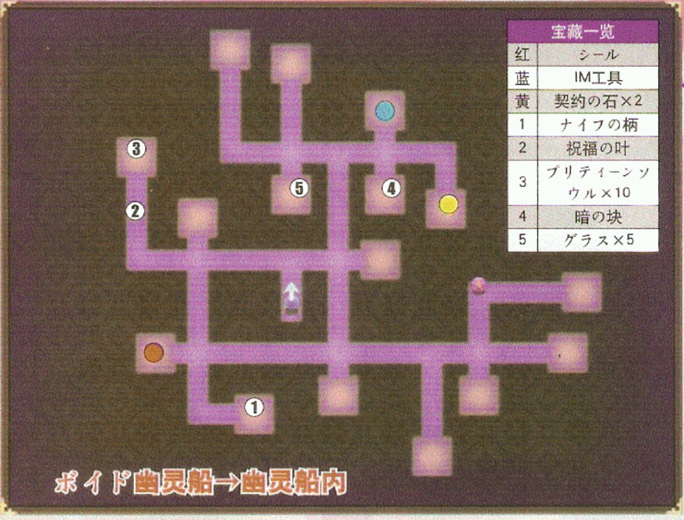
事件列表 Event

①気になるあの人
②お宝情报ゲット！
③幽灵がいる幽灵亭



特别事件 Special Event

完成剧情迷宫前，先前往“妖魔王城→レベル3・洗礼回廊”的最深处会遇到雷西特（レシート），之后双方为了争夺财宝会进行强制战斗。胜利后会触发下一章节的事件⑧⑨⑩，再次获得强制战斗的胜利后令其成为同伴。



宝藏一览	
红	シール
蓝	IM工具
黄	契约の石×2
1	ナイフの柄
2	祝福の叶
3	プリティーンソウル×10
4	暗の块
5	グラス×5

剧情迷宫 Dungeon

过关奖励	铁块、研磨铁、纯白の矿石、3000G

第一次到达下方的记录点附近会由于“隐形墙”而无法前进，之后返回宇宙魔界触发新的事件，再返回相同的地点才能顺利通过。进入宝箱4所在的房间会与幽灵箱进行强制战斗，其单体攻击力对于初期的我方来说威胁很大，实力不足的话最好在迷宫中练练级，这样最后的BOSS战也会轻松许多。

BOSS キャプテン=デス★



掉落物品	无

敌人在体力下降到一半后会频繁使用大约造成全体 1000HP 伤害的特殊攻击，所以为了保证我方队员的安全，最好尽快累计魔力槽并在敌人行动阶段按下 R3 发动“防护罩”使伤害减半，否则就只能让椿和普利尼都装备全体回复的技能来进行回复，基本上只要保证等级和最大 HP 足够高即可获胜。

第四章 ス-パ-アサシンアイドル?

事件列表 Event

事件列表
①アイドル登场です
②スイーツハンター
③マナな高级食材?
④果たし状です
⑤ミズキ★ライブ
⑦中间管理职の袭击
⑧珍事件?
⑨レジ破坏魔の居场所
⑩レシートは大切に

触发①、⑤两个事件会分别与瑞希（ミズキ）进行两次强制战斗，只要保证我方有一名同伴能够使用全体回复技能并不难获胜。接着玩家需要探索迷宫达到一定次数（或前往宿屋休息几天）才会出现新的事件推进主线剧情，而后期的章节如果没有特别说明也同样需要经过一段时间触发情节，流程中将不再赘述。最后触发事件⑦会与前来劝彼方返回魔王城再次进行“大魔玉仪式”的朱雀（スザク）进行 BOSS 战。

特别事件 Special Event

特别事件
①赤字に负けないで
②お供いたします
③薄幸少女みゆ

以上三个事件只有玩家在商店的“マナグラフィック”里累计消费一定的金钱才会出现，其中触发事件①会得知美由（みゆ）为了筹措母亲的安葬费而不得不从事画师的工作，之后如果每次制作“マナグラフィック”都给予她多余的资金，大约累计超过 30000G 就会触发事件②令其成为同伴（以上两个事件没有章节限制，满足条件即可完成）。



BOSS スザク



掉落物品	无

敌人的单体攻击威力并不大，但濒死时会频繁使用大约造成全体 1300HP 伤害的魔法，尤其是 HP 较低的角色，最好装备单体回复技能来确保 HP 的回复量，其他人则利用回复的间隙使用连携攻击发动必杀技速战速决。

第五章 女神と堕天使

事件列表 Event

事件列表
①新闻屋さん
②ミズキのミズギ
③宇宙魔界ブリガニア

触发事件②会再次与瑞希进行战斗，她除了攻击力比之前有所提升外，招式方面并没有特别需要防范的，胜利后令其成为同伴。

剧情迷宫 Dungeon



宝藏一览	
红	リヴァイバル
黄	ミスリル矿石×3
1	应急手当セット×3
2	祝福された药草
3	グラス×3
4	研磨铁
5	净化烟
6	祝福の叶
7	纯白の矿石
8	オートマター

过关奖励	硬甲壳×3、月の木槌×2、锐い鬼角、6000G

进入记录点下方的教室会再次遇到莉洁丽雅等人，随后会进行二连战，如果实力不足，最好在迷宫里提升一下等级，而最后的脱出阶段则不要忘记回收 BOSS 战房间中的宝箱和秘宝。

BOSS フロン＆ヴィオラ-ト



掉落物品	无

战斗中要优先消灭攻击力较高的芙蓉，否则两人同时发动全体攻击会造成很大的回复压力。另外如果合理利用连携攻击，看准时机发动必杀技可以使连击数轻松突破 300，从而获得一个奖杯。

BOSS りぜりア＆ルキウス



掉落物品	IM朝食セット

两人的攻击方式和之前没有区别，但由于莉洁丽雅濒死时的单体攻击大约会造成 1700HP 左右的伤害，所以为了避免功亏一篑，战斗开始后仍然将其作为优先消灭的目标。最后剩下的鲁奇伍斯威胁不大，惟一需要注意必须破防一次才能对其造成有效的伤害。

第六章 灯笼ドラゴンへ

事件列表 Event

事件列表
①リベンジャーエトナ
②おいしい柿
③カキ休假
④宇宙魔界の守り神

触发事件④完成强制战斗就会结束本章节，之前可以多去新的迷宫探索并强化我方的整体实力，尤其提升一下新加入同伴的等级。

BOSS りぜりア＆ヴィオラ-ト



掉落物品	无

基本战术还是“擒贼先擒王”，只要集中消灭掉莉洁丽雅，剩下的维奥拉特就只有任我方宰割了。



第七章 プリニ-へ情热を！

事件列表 Event

①カナタとプリニー



本章没有任何特殊事件，一开始便会出现剧情迷宫，挑战后进入下一章。

剧情迷宫 Dungeon

宝藏一览	
红	アプリファクション
蓝	IM四季[冬]
1	レリーフグラス
2	命のカケラ
3	研磨铁×2



沿路进入最后的房间便会触发强制战斗。其中第一场只要将鲁奇伍斯或芙蓉中的一人打至濒死便会结束，而第二战胜利后由于会强制离开迷宫，所以无法获得最后房间中的宝箱和秘宝。

BOSS アステルドラコン

掉落物品	无

战斗中ルキウス、リゼリア、プリニー三人会强制参战，所以事先一定要适当提升普利尼的等级，否则对敌人的伤害输出就会大大下降。等级固定的鲁奇乌斯和莉洁丽雅本身能力有限，基本上只能充当回复辅助的角色，而BOSS 的全体攻击可对两人造成大约 1500 左右的伤害，必须注意及时回复才行。

★第八章 カナタの使命 リゼリアの言叶

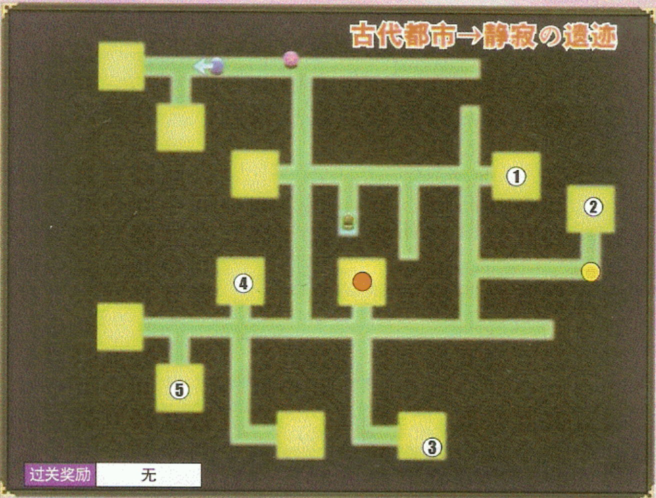
事件列表 Event

①家出少年カナタ

本章和上一章相同，直接挑战剧情迷宫便会进入下一章。

宝藏一览	
红	フレイムトレイゲ
黄	命の器
1	应急手当セット×3
2	キュアグラス
3	钢铁の轮
4	祝福の实
5	古の湧き水

剧情迷宫 Dungeon



进入记录点左侧的房间会进行二连战，胜利后强制离开迷宫，无法获得最后的宝箱。

BOSS ルキウス＆フロン / りぜりア＆ヴィオラ-ト

掉落物品	无

都是之前对付过的敌人，只是攻击力有所提升。适当地强化我方角色可以很轻易获胜。



第九章 揺るぎない覚悟

事件列表 Event

①大勇者ルキウス传说
②黑い朱雀

触发事件②进行 BOSS 战，胜利后进入下一章节。

BOSS スザク

掉落物品	无

敌人的攻击力比之前有明显提高，强力的全体攻击建议装备技能“キュアユニバース”来及时进行全体回复。

第十一章 みんなで冒险

事件列表 Event

①ジャスティスフロン
②镜饼の竞技
③忍び寄る漂流物の影

完成剧情迷宫后触发事件③进入下一章节。



第十章 魔王と女神

事件列表 Event

①キャロット・ヴィオ
②系がる想い

触发事件②进行 BOSS 战，胜利后进入下一章节。



BOSS スザク

掉落物品	无

敌人的攻击套路和之前没有任何变化，只要保证有足够的防御力撑下他的必杀技再进行全体回复即可。



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

剧情迷宫 Dungeon



宝藏一览	
红	ダークシールド
黄	死者の囁き
蓝	IM水龙
1	流星の灯
2	キュアグラス×3
3	暗の结晶
4	キュアハーブ
5	レリーフハーブ
6	祝福の实
7	大王イカの触手
8	サウンザンドソウル×10
9	命のカケラ

过关奖励	グラス×5、キュアグラス、愈り草×3、2000G

进入记录点右侧的房间会触发破坏重力场的情节，在限定时间内离开迷宫即可。

第十二章 冒险の终わり

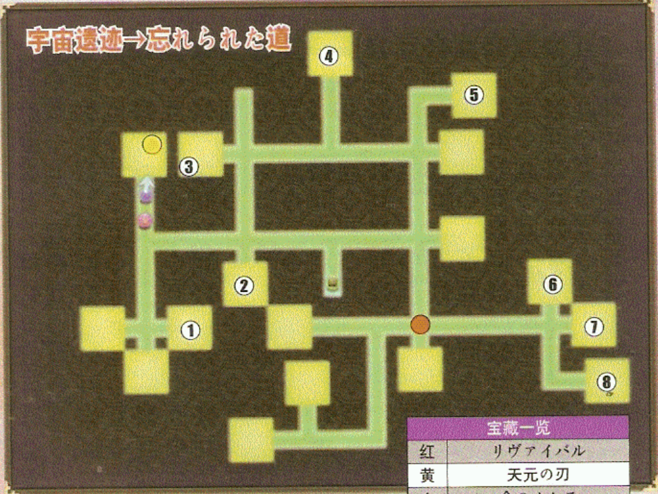
事件列表 Event

①爆热草野球美少女
②最后の敌

本章需要完成3个剧情迷宫(没有攻略顺序限制)才会出现事件②，BOSS战胜利后进入下一章节。

剧情迷宫 Dungeon

过关奖励	风切り羽×2、波动の源×2、钢铁の心脏、12000G



宝藏一览	
红	リヴァイバル
黄	天元の刃
1	命のカケラ
2	祝福の实
3	レリーフハーブ
4	キュアグラス
5	キュアハーブ
6	流星の灯
7	イノセントソウル×10
8	珊瑚

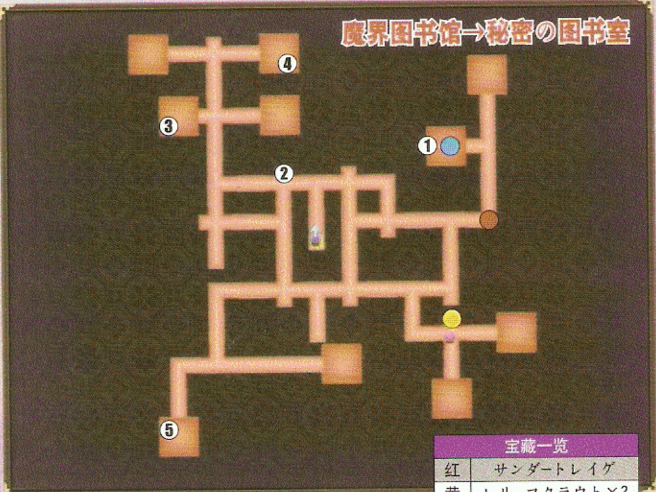
进入记录点上方的房间会触发破坏重力场的情节，在限定时间内离开迷宫即可。





剧情迷宫 Dungeon

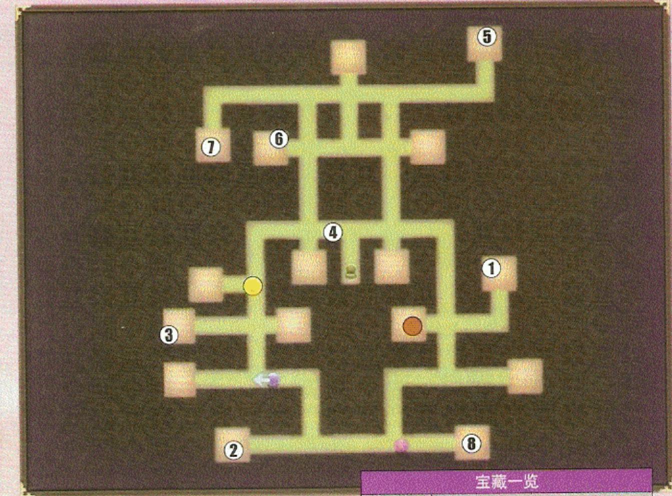
过关奖励	全力ハチマキ×2、风切り羽、世界树の树皮×2、12000G



宝藏一览	
红	サンダートレイグ
黄	レリーフクラウト×2
蓝	IM四季[夏]
1	祝福の实
2	命のカケラ
3	キュアハーブ
4	流星の灯
5	モンスターソウル×10

进入记录点下方的房间会触发破坏重力场的情节，在限定时间内离开迷宫即可。

剧情迷宫 Dungeon



宝藏一览	
红	ニューデロッチ
黄	理想幻惑のトラップ
1	キュアグラス×2
2	黄金の柄
3	アクアストーン
4	应急手当セット
5	黄金の柄
6	エクスソウル×10
7	レリーフグラス×3
8	祝福の叶

宇宙海贼船→七海の海贼船

过关奖励	波动の源×2、恶魔の角×2、コカトリスの羽×2、12000G

进入记录点右侧的房间会触发破坏重力场的情节，在限定时间内离开迷宫即可。

最终章 犬魔王の意思

事件列表 Event

①弁償してよねっ！
②永久に……
③マスコットキャラ

要想达成游戏的真结局，游戏的一周目就只能触发“Normal Ending”，因此在进入最终迷宫前，一定要确保已经清除宇宙魔界的迷宫 10 次以上（获得“スペースクリーナー”的铜杯即可）。

剧情迷宫 Dungeon

在最后的房间会进行三连战，玩家一定要做好充分的准备。



BOSS 妖魔龙・北极门

掉落物品	秘藏酒[恶德甘美]、魔王の证、シュテンの阎魔帐、ドラグーンソウル×3



敌人属于典型的血多防厚，如果我方的攻击力不足，就会陷入漫长的拉锯战。使用合力技是快速削减它体力的最佳方法，不过对玩家的按键反应要求也相对较高。

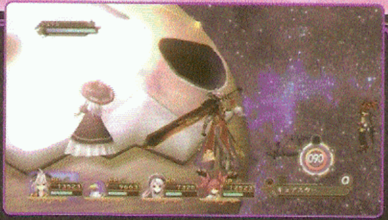


BOSS スザク

掉落物品	无

同样考验我方全体防御力和回复技能的一战，建议让所有角色都装备全体回复技能或及时使用道具来化解危机。

BOSS シュテン



男主角的父亲实力非同一般，各种攻击都针对全体，如果运气不好碰到它发必杀技，那么很有可能被瞬间全灭。比较稳妥的战术是先多使用连续攻击积攒魔力槽，当累计到 2 个后，在敌人行动的阶段释放“伤害减半”的效果，这样再配合全体回复技能就能争取到更多的进攻机会，慢慢将它磨死，非常考验玩家的耐心和毅力。

通关之后



①读取通关存档选择“はい”为开始二周目；选择“いいえ”为继续在通关后的世界中冒险，同时“妖魔王城”会开启隐藏迷宫；

②在继续游戏的情况下，前往“朱雀への道”的任意一个迷宫仍然可以挑战最终 BOSS，但结局不会发生变化；

③在开始二周目的情况下，会继承一周目通关前获得的所有消费道具、装备、合成素材、玛娜图纹、魔法陨石、纯净魂魄、金钱和宇宙探索等级；

④无论选择以上哪种游戏方式，商店中都会追加“コンバート”（黑市）的项目，在此处玩家可以选择“コンバート”将道具换算成点数，然后选择“ポイント交换”消费点数购买特定的道具，省去寻找很多素材的时间。



真结局达成法

游戏的真结局只有在继承一周目记录（不能为 BAD ENDING）的情况下，选择另一名主人公开始二周目才能达成。具体方法为：

①触发前期的所有特别事件让みゆ、レシート、ミズキ成为同伴；

②将主线剧情推进到第十一章，通过在“宿屋”反复休息直到出现漂浮物“朽ち果てた集落”，并触发相关事件“朽ち果てた集落”；

③同一章节继续反复休息，直到出现漂浮物“崩坏したビル”并触发相关事件“灭びて未来都市”；

④最终章在最终迷宫触发三连战前，保证清除宇宙魔界的迷宫次数在 15 次以上；

⑤击败新的最终 BOSS“灯笼ドラゴン”后朱雀（スザク）会成为同伴，同时宇宙魔界出现新的迷宫“漂流空间・阿修罗への道”；

⑥进入其中（此处没有杂兵）击败最后的 BOSS“阿修罗女神”达成真结局。



BOSS 阿修罗女神

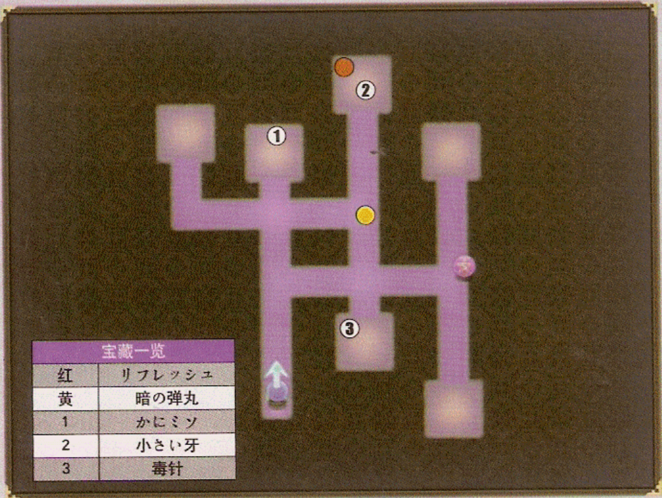
敌人的实力相当强劲，参战的队员如果没有顶级装备，基本上还没有出手就会被全灭。对付她也没有什么特别好的方法，无非就是装备和基础能力过硬，以及合理使用“伤害减半”的防护罩。如果各位对付她实在感到困难，不妨花点时间去二周目的黑市刷增加能力的道具，这样很快被虐的就会是她了。

重点迷宫资料一览

为了帮助所有玩家更有效率地收集素材并提升队伍的整体实力，以下会列出主线流程中会出现的几个“支线迷宫”的详细资料。其中“EX モンスター”在以“时间段”划分的迷宫中，消灭的次数会分别在不同时间段进行累计，而“掉落物品”只作为参考，玩家可以尝试装备魔法陨石的组合来提升物品的掉落几率，借此发现更珍稀的素材。

ニャンダ - 幽灵船

猫の幽灵船・朝



宝藏一览	
红	リフレッシュ
黄	暗の弾丸
1	かにミソ
2	小さい牙
3	毒针

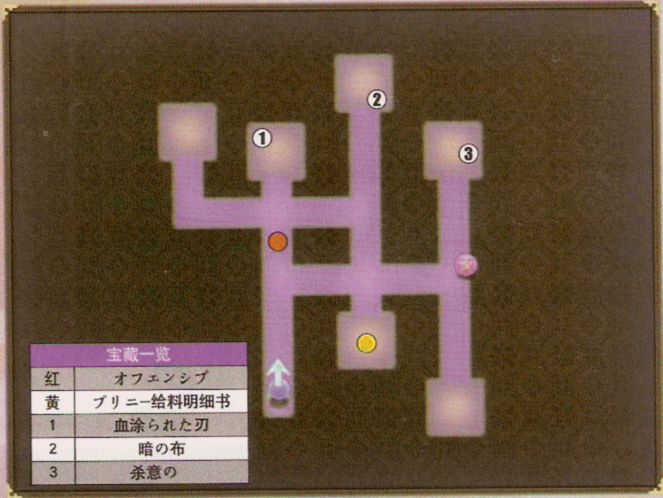
EXモンスター - スピルクラフト

掉落物品	キッチンの键、ビーストソウル×3

BOSS トラベル・キメラ

掉落物品	漆黑の咒印、ギガソウル×3

猫の幽灵船・昼



宝藏一览	
红	オフェンシブ
黄	プリニー给料明细书
1	血涂られた刃
2	暗の布
3	杀意の

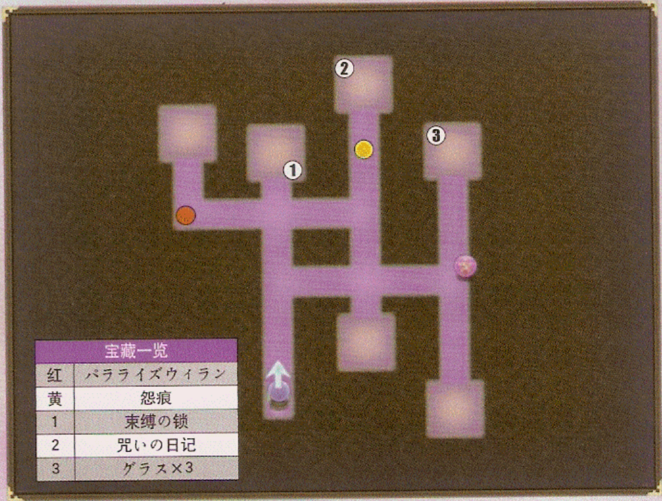
EXモンスター - スピルクラフト

掉落物品	キッチンの键、ビーストソウル×3

BOSS トラベル・キメラ

掉落物品	漆黑の咒印、后悔の魂、ギガソウル×3

猫の幽灵船・朝



宝藏一览	
红	パラライズウィラン
黄	怨痕
1	束缚の锁
2	咒いの日记
3	ゲラス×3

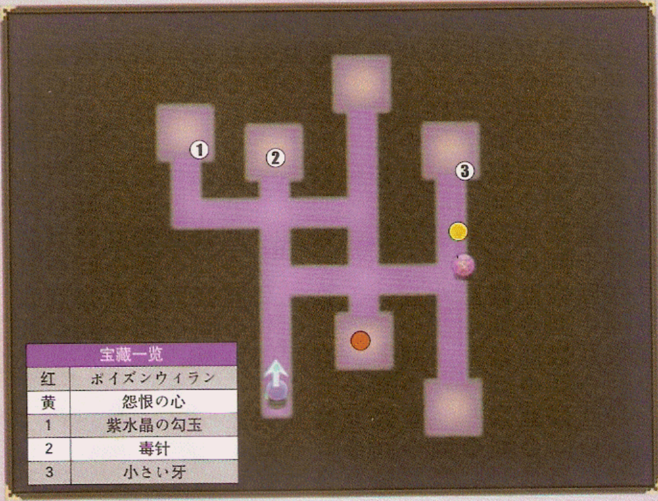
EXモンスター - スピルクラフト

掉落物品	不思议な魔界矿石、ビーストソウル×3

BOSS トラベル・キメラ

掉落物品	漆黑の咒印、后悔の魂、ギガソウル×3

猫の幽灵船・夜



宝藏一览	
红	ポイズンウィラン
黄	怨恨の心
1	紫水晶の勾玉
2	毒针
3	小さい牙

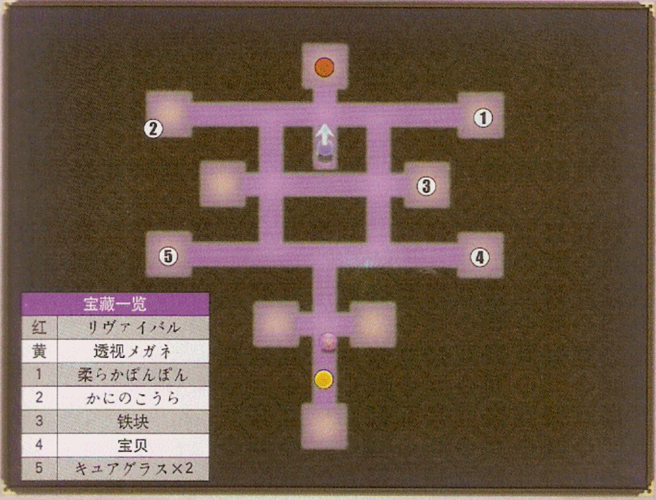
EXモンスター スピルクラフト

掉落物品	キッチンの鍵、ビーストソウル×3

BOSS トラベル・キメラ

掉落物品	浅黒い块、后悔の魂、ギガソウル×3

秘密の谈话室・朝



宝藏一览	
红	リヴァイバル
黄	透视メガネ
1	柔らかぽんぽん
2	かにのこうら
3	铁块
4	宝贝
5	キュアグラス×2

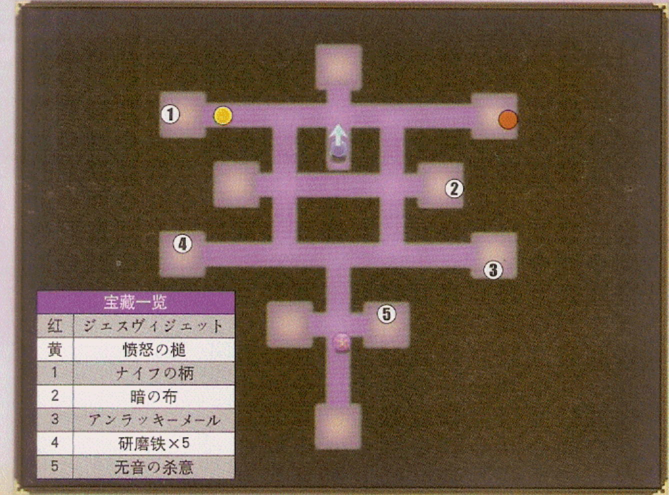
EXモンスター スピルクラフト

掉落物品	真龙の魔龙骨、ビーストソウル×3

BOSS 战慄の绝叫

掉落物品	愤怒の槌、ギガソウル×3

秘密の谈话室・昼



宝藏一览	
红	ジェスヴィジェット
黄	愤怒の槌
1	ナイフの柄
2	暗の布
3	アンラッキーメール
4	研磨铁×5
5	无音の杀意

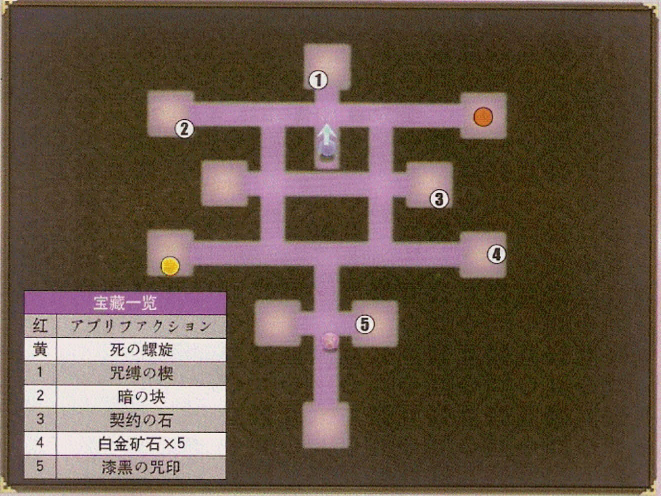
EXモンスター スピルクラフト

掉落物品	匠の秘传、ビーストソウル×3

BOSS 战慄の绝叫

掉落物品	愤怒の槌、忏悔の言叶、ギガソウル×3

秘密の谈话室・夕



宝藏一览	
红	アプリファクション
黄	死の螺旋
1	咒缚の楔
2	暗の块
3	契约の石
4	白金矿石×5
5	漆黑の咒印

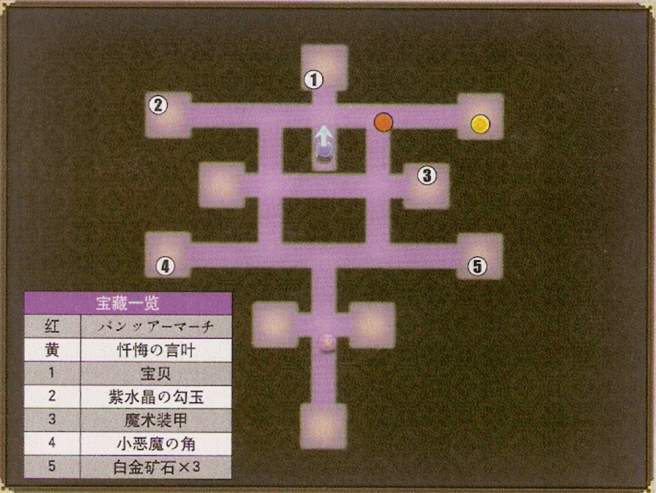
EXモンスター スピルクラフト

掉落物品	匠の秘传、ビーストソウル×3

BOSS 战慄の绝叫

掉落物品	死の螺旋、忏悔の言叶、ギガソウル×3

秘密の谈话室・夜



宝藏一览	
红	パンツァーマーチ
黄	忏悔の言叶
1	宝贝
2	紫水晶の勾玉
3	魔术装甲
4	小恶魔の角
5	白金矿石×3



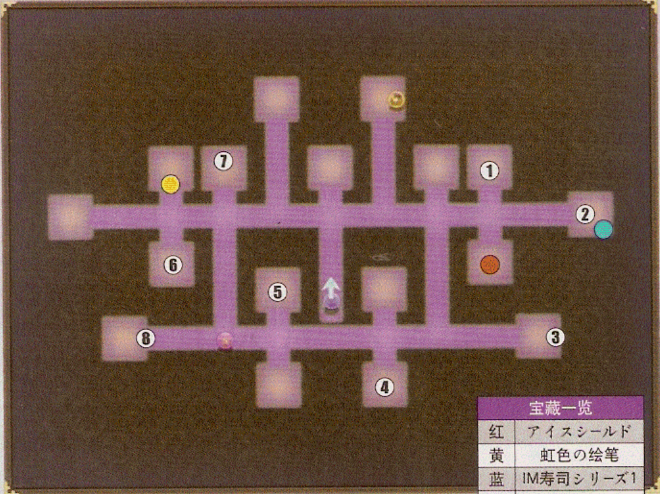
EXモンスター-スピルクラフト

掉落物品	老龙の髭、ビーストソウル×3

BOSS 战傈の绝叫

掉落物品	愤怒の槌、忏悔の言叶、ギガソウル×3

叹きの廊下・朝



宝藏一览	
红	アイスシールド
黄	虹色の绘笔
蓝	IM寿司シリーズ1
1	魔术装甲
2	不溶の冰
3	大王イカの触手
4	かにのあし
5	宝贝
6	1tバサミ
7	マグネット
8	大蛇の拔け壳

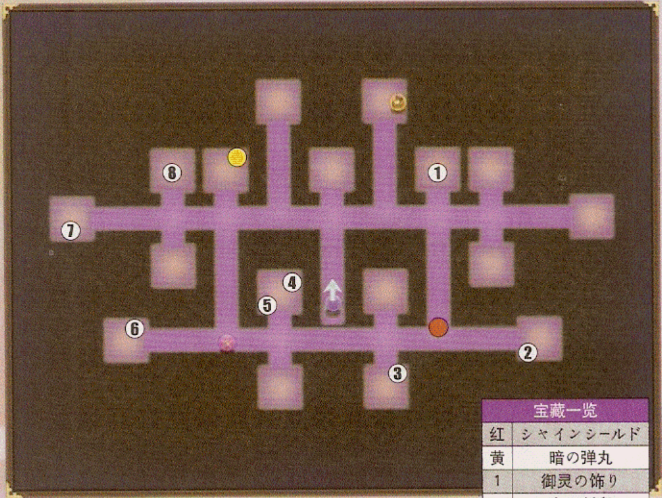
EXモンスター-スピルクラフト

掉落物品	短いメテオの欠片、ビーストソウル×3

BOSS ア-ブテイアマト

掉落物品	咒痕、ギガソウル×3

叹きの廊下・昼



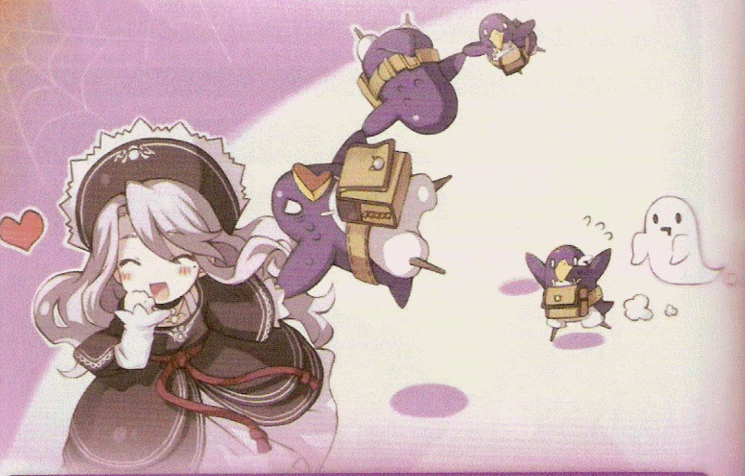
宝藏一览	
红	シャインシールド
黄	暗の弹丸
1	御灵の饰り
2	血の封印
3	无音の杀意
4	死者の封印
5	换身の咒玉
6	咒われた女神像
7	レジエン 铁矿石×10
8	暗の结晶

EXモンスター-スピルクラフト

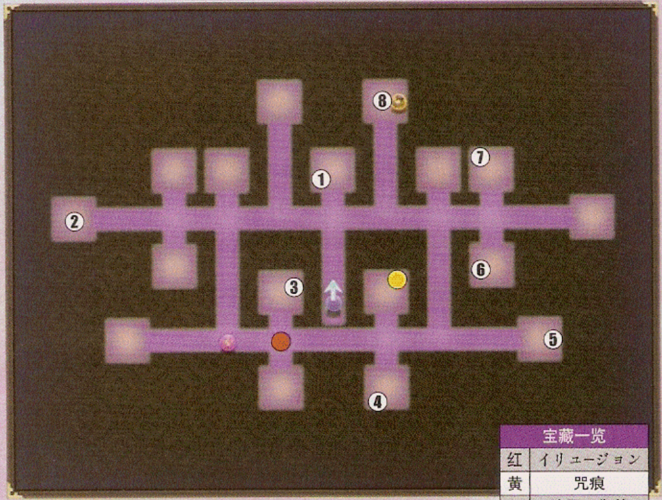
掉落物品	银河级巨大斧、ビーストソウル×3

BOSS ア-ブテイアマト

掉落物品	咒痕、怨恨の心、ギガソウル×3



叹きの廊下・夕



宝藏一览	
红	イリュージョン
黄	咒痕
1	除灵の御札
2	御灵の饰り
3	无音の杀意
4	愤怒の槌
5	无音の杀意
6	死の螺旋
7	血の封印
8	忏悔の言叶

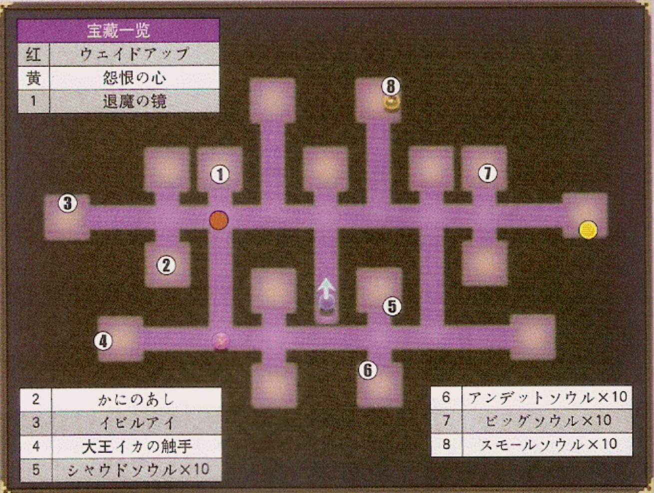
EXモンスター-スピルクラフト

掉落物品	短いメテオの欠片、ビーストソウル×3

BOSS ア-ブテイアマト

掉落物品	暗の弹丸、ギガソウル×3

叹きの廊下・夜



宝藏一览	
红	ウェイドアップ
黄	怨恨の心
1	退魔の镜
2	かにのあし
3	イビルアイ
4	大王イカの触手
5	シャウドソウル×10
6	アンデットソウル×10
7	ビッグソウル×10
8	スモールソウル×10

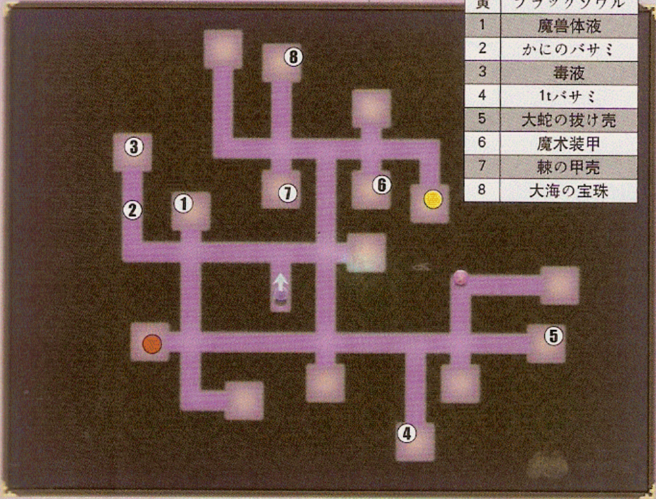
EXモンスター-スピルクラフト

掉落物品	短いメテオの欠片、ビーストソウル×3

BOSS ア-ブティアマト

掉落物品	咒痕、ギガソウル×3

幽灵の部屋・朝



宝藏一览	
红	リレイティブ
黄	ブラックソウル
1	魔兽体液
2	かにのバサミ
3	毒液
4	1tバサミ
5	大蛇の抜け壳
6	魔术装甲
7	棘の甲壳
8	大海の宝珠

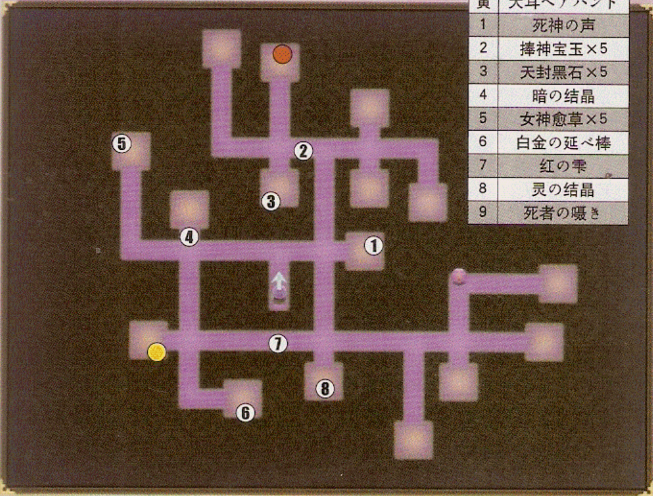
EXモンスター-スピルクラフト

掉落物品	ビーストソウル×3

BOSS キングティ-アマント

掉落物品	ブラックソウル、杀意の宝玉、ギガソウル×3

幽灵の部屋・昼



宝藏一览	
红	サンダーシールド
黄	犬耳ヘアハンド
1	死神の声
2	捧神宝玉×5
3	天封黑石×5
4	暗の结晶
5	女神愈草×5
6	白金の延べ棒
7	红の雫
8	灵の结晶
9	死者の嗫き

EXモンスター-スピルクラフト

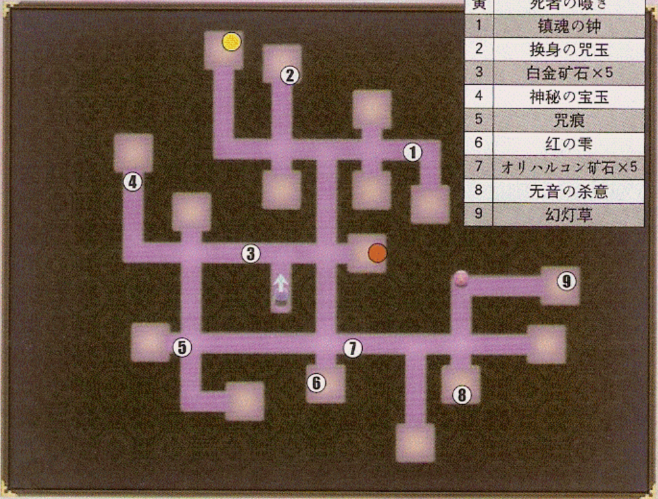
掉落物品	砕けたメテオの欠片、ビーストソウル×3

BOSS キングティ-アマント

掉落物品	ギガソウル×3



幽灵の部屋・夕



宝藏一览	
红	スターストリーム
黄	死者の嗫き
1	镇魂の钟
2	换身の咒玉
3	白金矿石×5
4	神秘の宝玉
5	咒痕
6	红の雫
7	オリハルコン矿石×5
8	无音の杀意
9	幻灯草

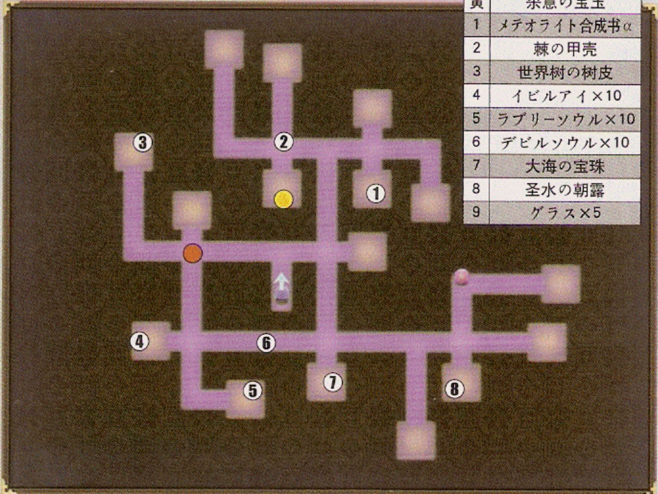
EXモンスター-スピルクラフト

掉落物品	砕けたメテオの欠片、ビーストソウル×3

BOSS キングティ-アマント

掉落物品	ブラックソウル、杀意の宝玉、ギガソウル×3

幽灵の部屋・夜



宝藏一览	
红	キュアユニバース
黄	杀意の宝玉
1	メテオライト合成书α
2	棘の甲壳
3	世界树の树皮
4	イビルアイ×10
5	ラブリーソウル×10
6	デビルソウル×10
7	大海の宝珠
8	圣水の朝露
9	グラス×5

EXモンスター-スピルクラフト

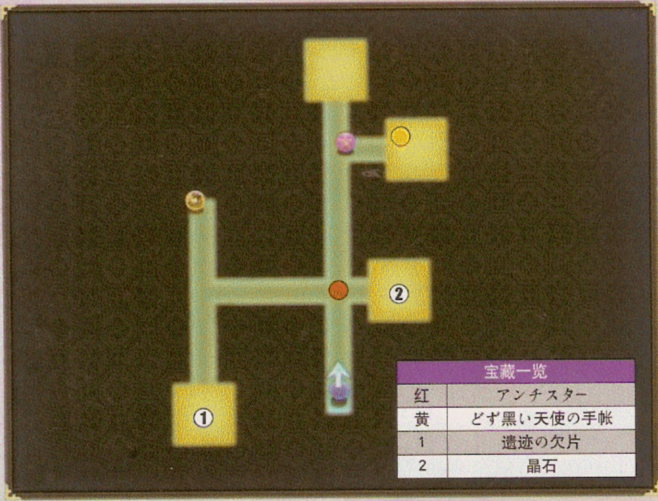
掉落物品	砕けたメテオの欠片、ビーストソウル×3

BOSS キングティ-アマント

掉落物品	死者の嘆き、ギガソウル×3

天文の古代遗迹

东の遗迹



宝藏一览	
红	アンチスター
黄	どす黑い天使の手帐
1	遗迹の欠片
2	晶石

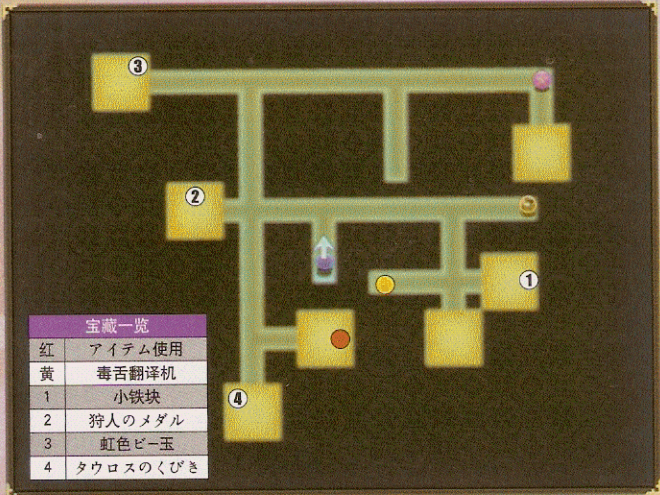
EXモンスター-太古の言灵

掉落物品	绝大の刀身、グリーンソウル×3

BOSS 守护精灵

掉落物品	水溶水晶、エクスソウル×3

西の遗迹



宝藏一览	
红	アイテム使用
黄	毒舌翻译机
1	小铁块
2	狩人のメダル
3	虹色ビー玉
4	タウロスのくびき

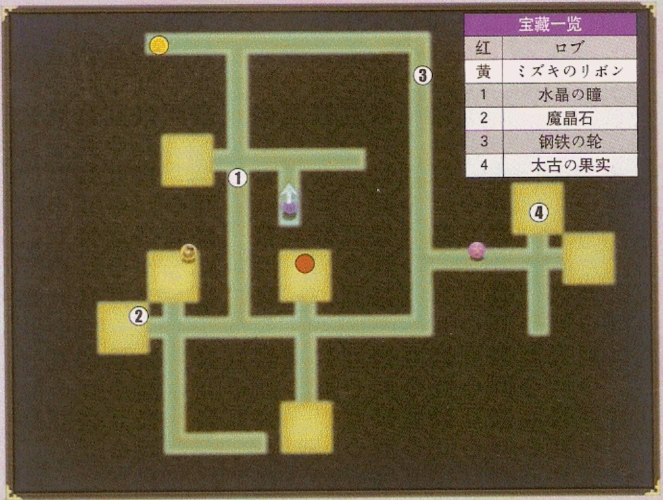
EXモンスター-太古の言灵

掉落物品	アタリの棒、グリーンソウル×3

BOSS 遺迹荒らし

掉落物品	魔石の结晶、エクスソウル×3

南の遗迹



宝藏一览	
红	ロブ
黄	ミズキのリボン
1	水晶の瞳
2	魔晶石
3	钢铁の轮
4	太古の果实

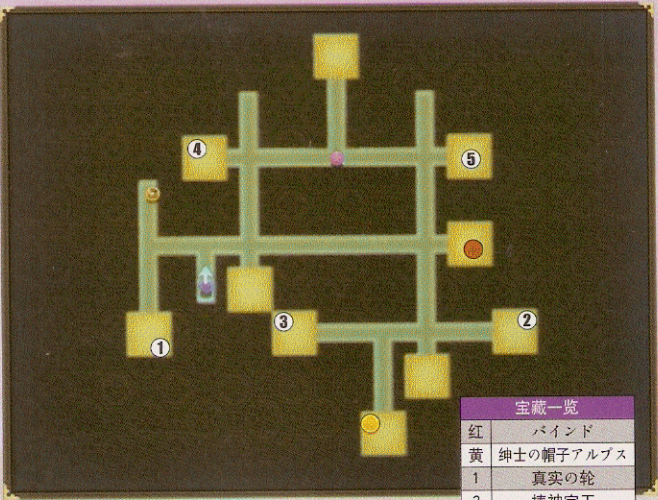
EXモンスター-太古の言灵

掉落物品	脆いメテオの欠片、グリーンソウル×3

BOSS 大蛇ファラク

掉落物品	重力水晶、纯金の齿车、エクスソウル×3

北の遗迹



宝藏一览	
红	バインド
黄	绅士の帽子アルプス
1	真实の轮
2	捧神宝玉
3	希望の种
4	ダイン钢
5	创造の化石

EXモンスター-太古の言灵

掉落物品	歪んだメテオの欠片、グリーンソウル×3

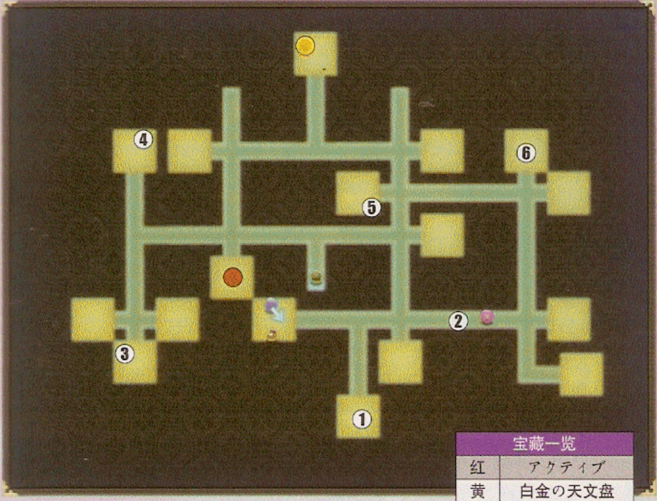
BOSS ヨムンガルド

掉落物品	宝碟、白金の天文盘、エクスソウル×3

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结



流星遗迹



宝藏一览	
红	アクティブ
黄	白金の天文盘
1	真实の轮
2	创造の化石
3	火炎石
4	白金の天文盘
5	タイン铁钢
6	天元の刃

EXモンスター- 太古の言灵

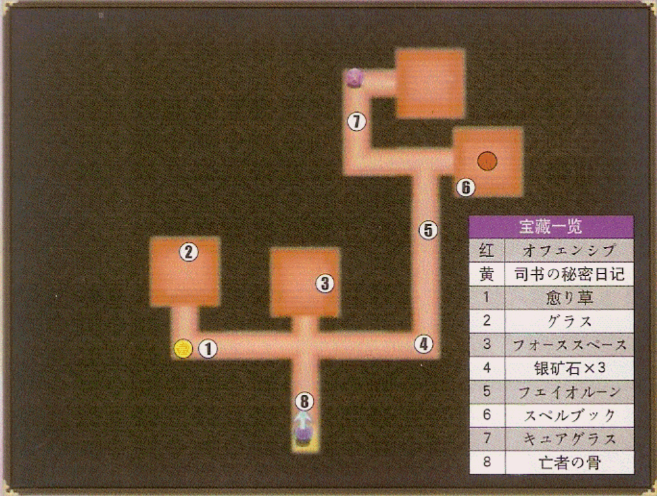
掉落物品	歪んだメテオの欠片、グリーンソウル×3

BOSS ヨムンガルド

掉落物品	エクスソウル×3

天文魔法の资料馆

资料馆入口・朝



宝藏一览	
红	オフェンシブ
黄	司书の秘密日记
1	愈り草
2	グラス
3	フォーススペース
4	银矿石×3
5	フェイオルーン
6	スペルブック
7	キュアグラス
8	亡者の骨

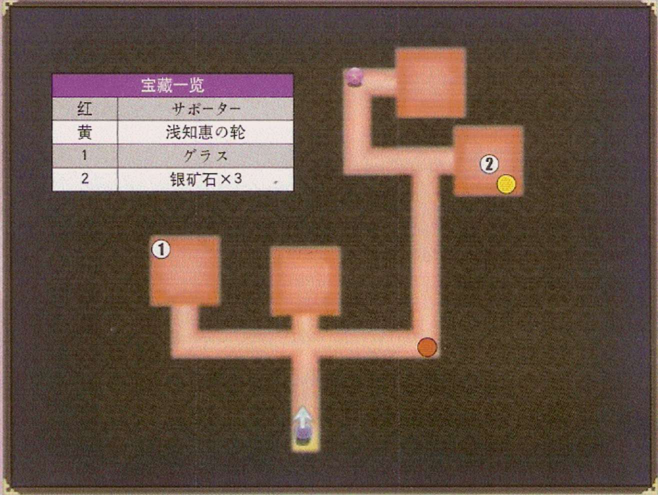
EXモンスター- 魔界司书官

掉落物品	扑杀ウサギ、フェアリーソウル×3

BOSS グレイドボ-ン

掉落物品	光の记忆、ギガソウル×3

资料馆入口・昼



宝藏一览	
红	サポーター
黄	浅知恵の轮
1	グラス
2	银矿石×3

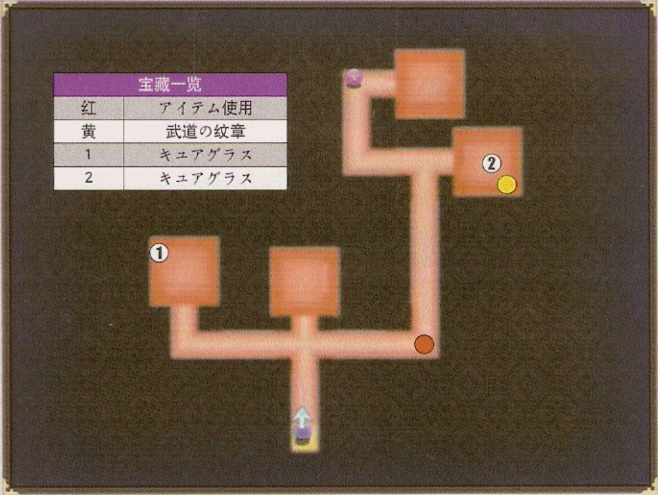
EXモンスター- 魔界司书官

掉落物品	扑杀ウサギ、フェアリーソウル×3

BOSS グレイドボ-ン

掉落物品	ギガソウル×3

资料馆入口・夕



宝藏一览	
红	アイテム使用
黄	武道の纹章
1	キュアグラス
2	キュアグラス

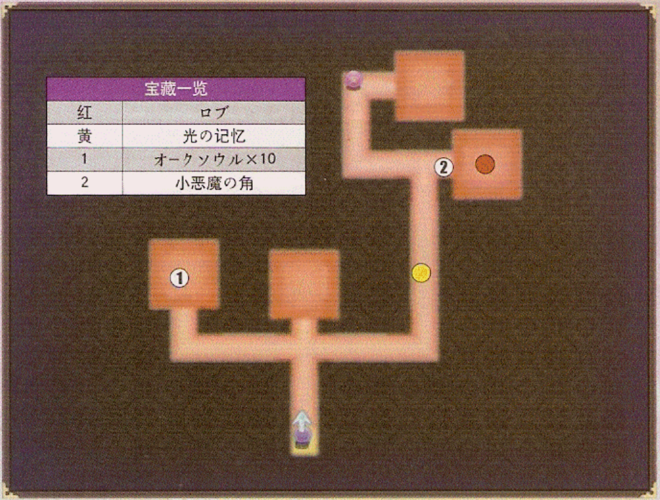
EXモンスター- 魔界司书官

掉落物品	扑杀ウサギ、フェアリーソウル×3

BOSS グレイドボ-ン

掉落物品	武道の纹章、ギガソウル×3

资料馆入口・夜



宝藏一览	
红	ロプ
黄	光の记忆
1	オークソウル×10
2	小悪魔の角

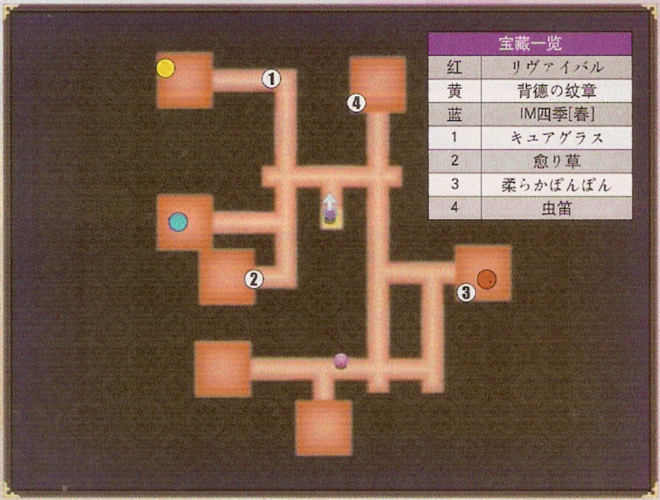
EXモンスター 魔界司书官

掉落物品	扑杀ウサギ、フェアリーソウル×3

BOSS グレイドボーン

掉落物品	武道の纹章、司书の秘密日记、ギガソウル×3

书籍阅览室・朝



宝藏一览	
红	リヴァイバル
黄	背德の纹章
蓝	IM四季[春]
1	キュアグラス
2	愈り草
3	柔らかぽんぽん
4	虫笛



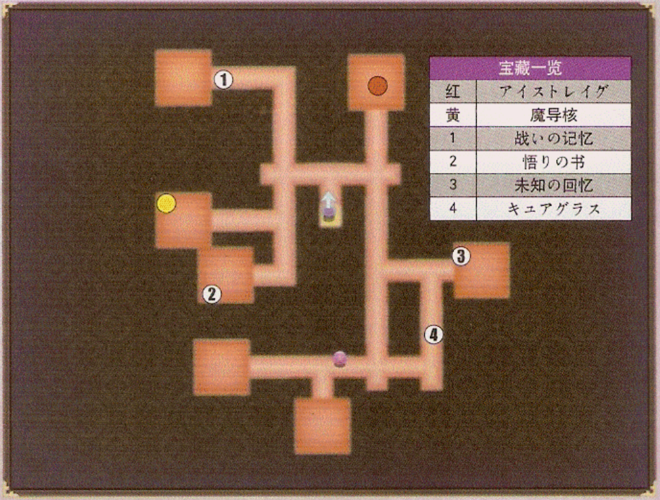
EXモンスター 魔界司书官

掉落物品	制压用特殊宝剑、フェアリーソウル×3

BOSS ウルトラサーペント

掉落物品	背德の纹章、ギガソウル×3

书籍阅览室・昼



宝藏一览	
红	アイストレイグ
黄	魔导核
1	战いの记忆
2	悟りの书
3	未知の回忆
4	キュアグラス

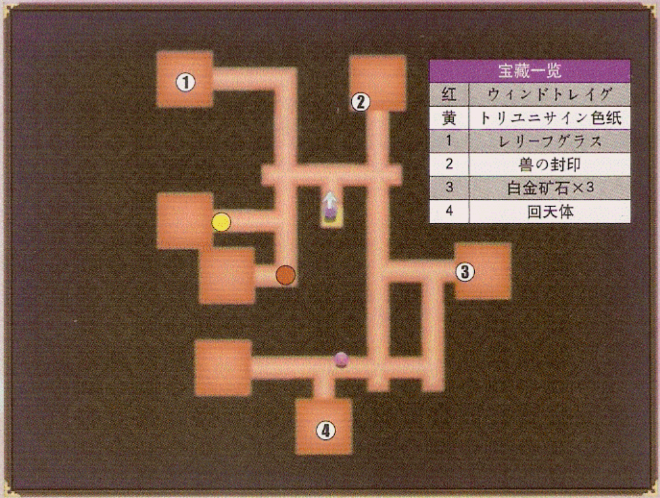
EXモンスター 魔界司书官

掉落物品	贵妇人の心得、フェアリーソウル×3

BOSS ウルトラサーペント

掉落物品	背德の纹章、秘传の巻物、ギガソウル×3

书籍阅览室・夕



宝藏一览	
红	ウィンドトレイグ
黄	トリユニサイン色纸
1	レリーフグラス
2	兽の封印
3	白金矿石×3
4	回天体

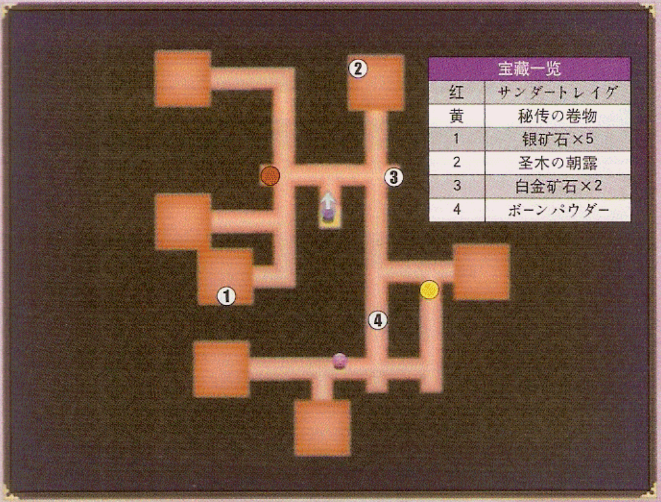
EXモンスター 魔界司书官

掉落物品	制压用特殊宝剑、フェアリーソウル×3

BOSS ウルトラサーペント

掉落物品	魔导核、ギガソウル×3

书籍阅览室・夜



宝藏一览	
红	サンダートレイグ
黄	秘传の巻物
1	银矿石×5
2	圣木の朝露
3	白金矿石×2
4	ボーンパウダー

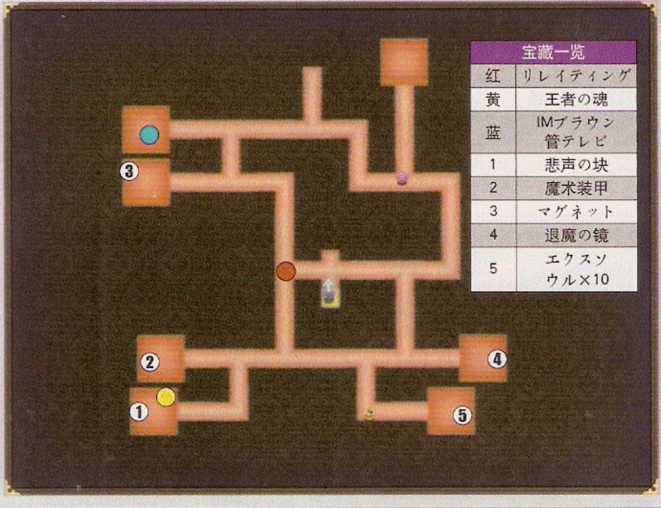
EXモンスター 魔界司书官

掉落物品	贵妇人の心得、フェアリーソウル×3

BOSS ウルトラサ-ペント

掉落物品	魔导核、秘传の巻物、ギガソウル×3

迷路文书馆・朝



宝藏一览	
红	リレイティング
黄	王者の魂
蓝	IMブラウン管テレビ
1	悲声の块
2	魔术装甲
3	マグネット
4	退魔の镜
5	エクスソウル×10



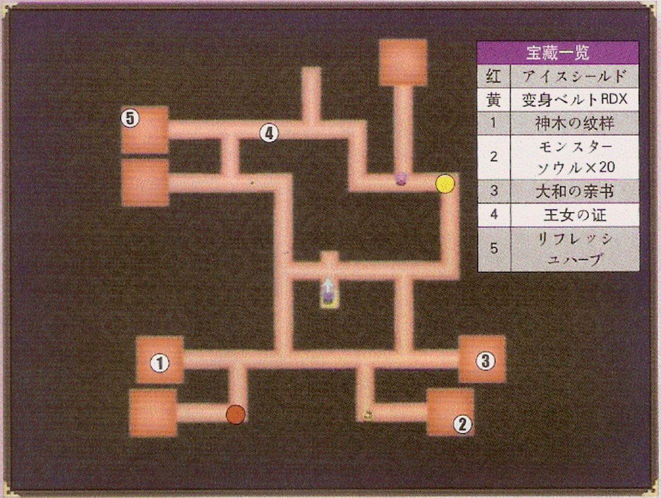
EXモンスター 魔界司书官

掉落物品	硬いメテオの欠片、フェアリーソウル×3

BOSS ティアマット

掉落物品	白虎の纹章、ギガソウル×3

迷路文书馆・昼



宝藏一览	
红	アイスシールド
黄	变身ベルトRDX
1	神木の纹样
2	モンスターソウル×20
3	大和の亲书
4	王女の证
5	リフレッシュハーブ

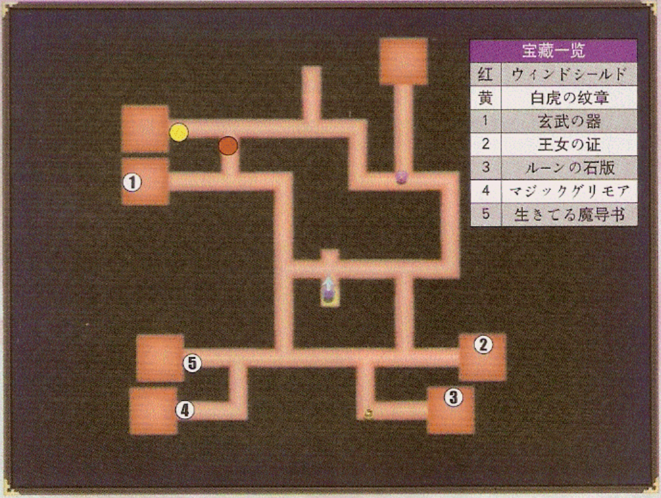
EXモンスター 魔界司书官

掉落物品	硬いメテオの欠片、フェアリーソウル×3

BOSS ティアマット

掉落物品	王者の魂、ギガソウル×3

迷路文书馆・夕



宝藏一览	
红	ウィンドシールド
黄	白虎の纹章
1	玄武の器
2	王女の证
3	ルーンの石版
4	マジックグリモア
5	生きてる魔导书

EXモンスター 魔界司书官

掉落物品	フェアリーソウル×3

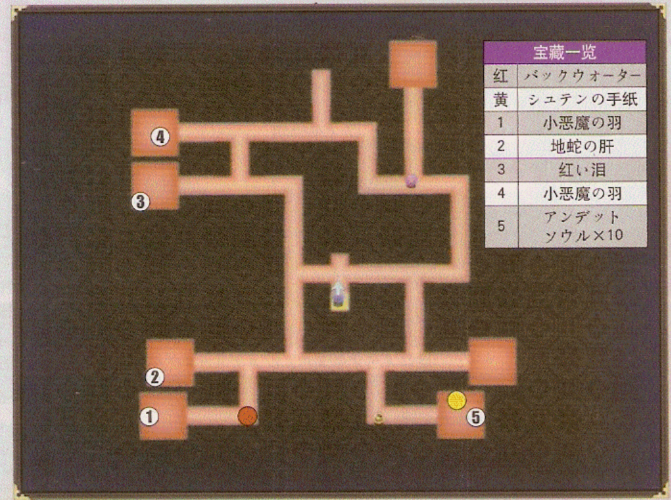
BOSS ティアマット

掉落物品	白虎の纹章、シュテンの手纸、ギガソウル×3

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE



迷路文书馆・夜



宝藏一览	
红	バックウォーター
黄	シュテンの手纸
1	小悪魔の羽
2	地蛇の肝
3	红い泪
4	小悪魔の羽
5	アンデット ソウル×10

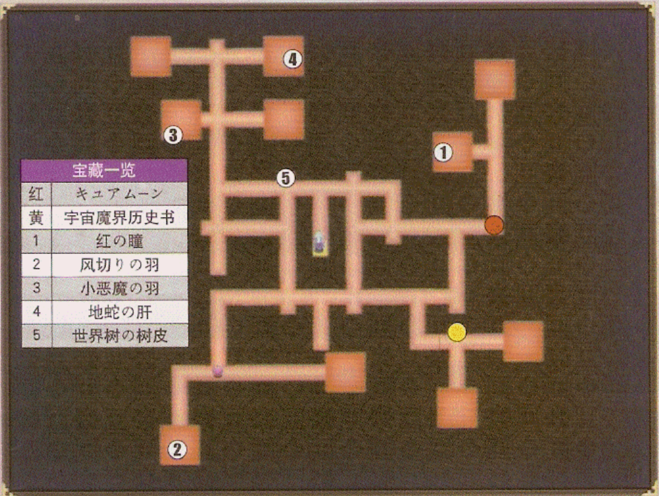
EXモンスター 魔界司书官

掉落物品	E收束ユニット、フェアリーソウル×3

BOSS ティアマット

掉落物品	白虎の纹章、ギガソウル×3

天文资料书库・朝



宝藏一览	
红	キュアムーン
黄	宇宙魔界历史书
1	红の瞳
2	风切りの羽
3	小悪魔の羽
4	地蛇の肝
5	世界树の树皮

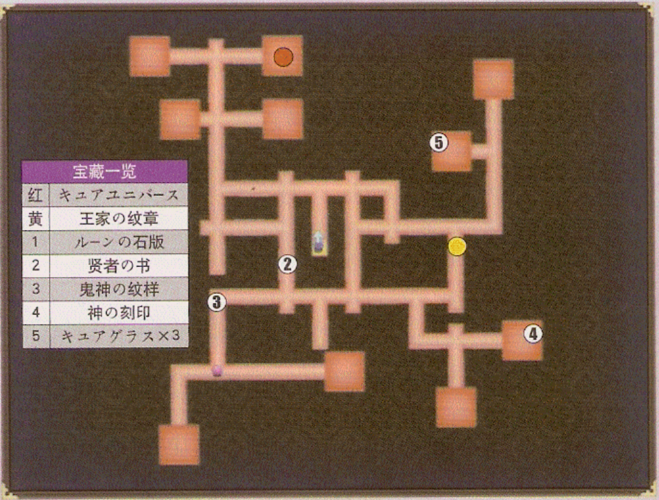
EXモンスター 魔界司书官

掉落物品	大きいメテオの欠片、フェアリーソウル×3

BOSS 暗ヴァルキリー

掉落物品	王家の纹章、ギガソウル×3

天文资料书库・昼



宝藏一览	
红	キュアユニバース
黄	王家の纹章
1	ルーンの石版
2	贤者の书
3	鬼神の纹样
4	神の刻印
5	キュアグラス×3

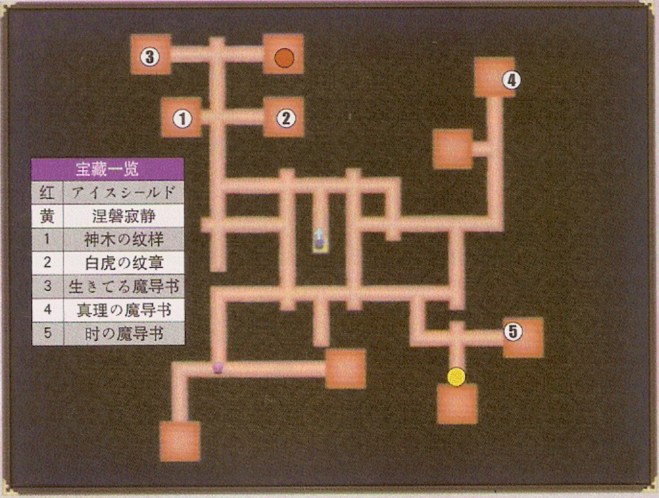
EXモンスター 魔界司书官

掉落物品	硬いメテオの欠片、フェアリーソウル×3

BOSS 暗ヴァルキリー

掉落物品	王家の纹章、ギガソウル×3

天文资料书库・夕



宝藏一览	
红	アイスシールド
黄	涅磐寂静
1	神木の纹样
2	白虎の纹章
3	生きてる魔导书
4	真理の魔导书
5	时の魔导书

EXモンスター 魔界司书官

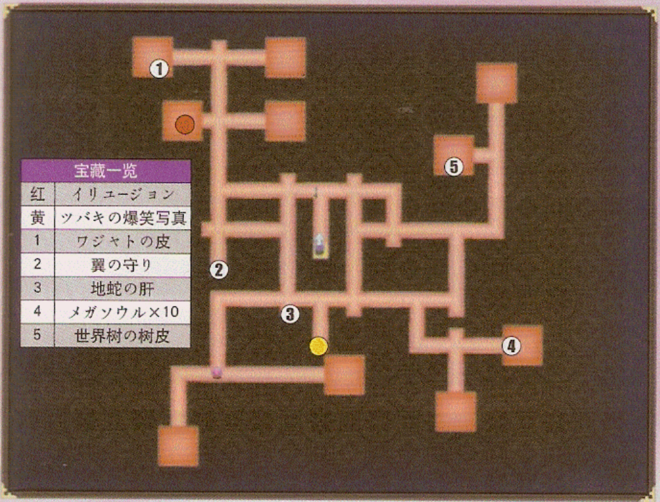
掉落物品	硬いメテオの欠片、フェアリーソウル×3

BOSS 暗ヴァルキリー

掉落物品	王家の纹章、ギガソウル×3



天文资料书库・夜



宝藏一览	
红	イリュージョン
黄	ツバキの爆笑写真
1	ワジャトの皮
2	翼の守り
3	地蛇の肝
4	メガソウル×10
5	世界树の树皮

EXモンスター 魔界司书官

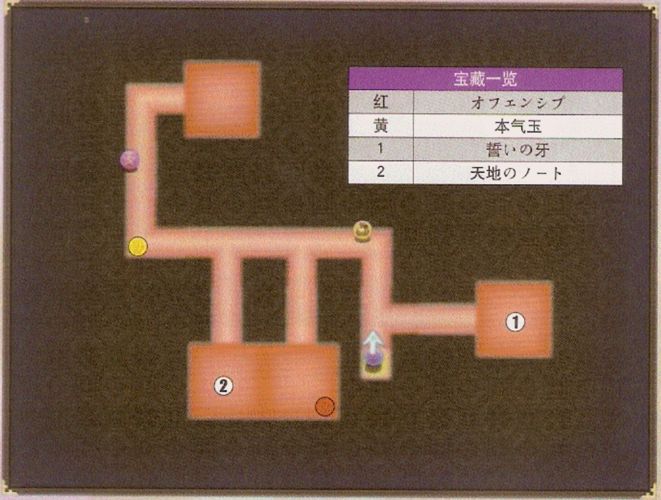
掉落物品	大きいメテオの欠片、フェアリーソウル×3

BOSS 暗ヴァルキリー

掉落物品	王家の纹章、ギガソウル×3

漂流图书馆

魔界图书馆受付



宝藏一览	
红	オフェンシブ
黄	本气玉
1	誓いの牙
2	天地のノート

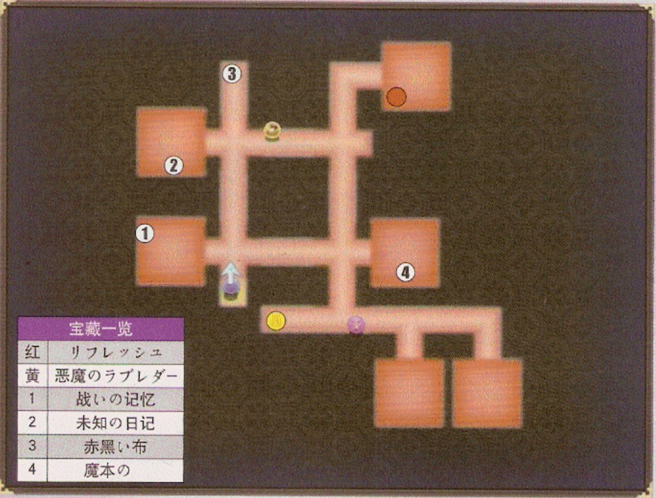
EXモンスター 魔界司书官

掉落物品	圣なる祝福、フェアリーソウル×3

BOSS グレイトボーン

掉落物品	光の记忆、司书の秘密日记、ギガソウル×3

魔界资料室



宝藏一览	
红	リフレッシュ
黄	悪魔のラブレダー
1	战いの记忆
2	未知の日记
3	赤黑い布
4	魔本の

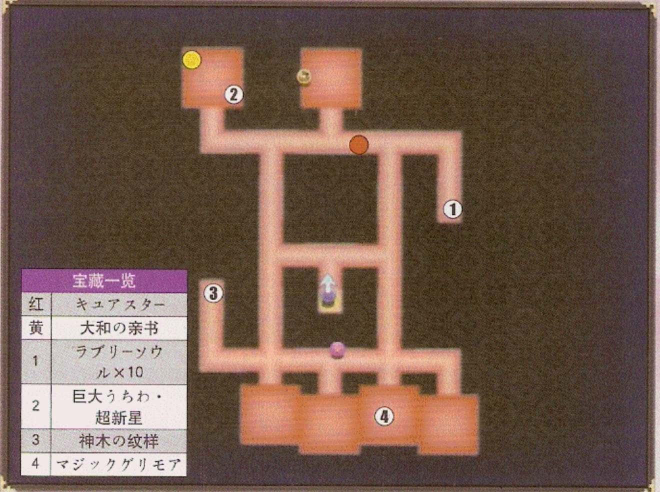
EXモンスター 魔界司书官

掉落物品	制压用特殊宝剑、フェアリーソウル×3

BOSS ウルトラサ-ペント

掉落物品	魔导核、秘传の卷物、ギガソウル×3

魔界书库



宝藏一览	
红	キュアスター
黄	大和の亲书
1	ラブリーソウル×10
2	巨大うちわ・超新星
3	神木の纹样
4	マジックグリモア

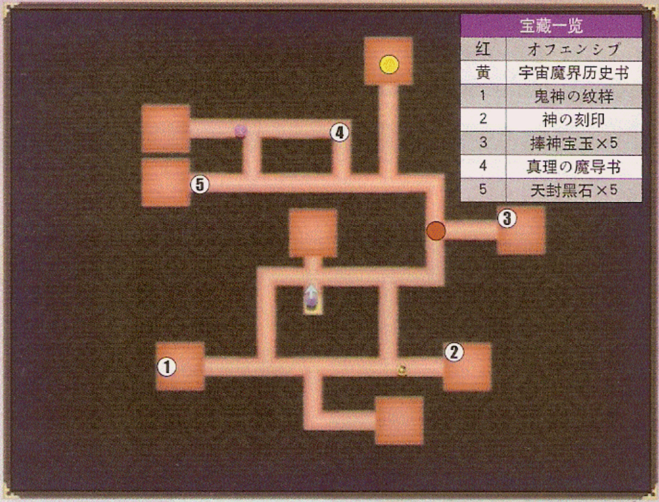
EXモンスター 魔界司书官

掉落物品	E收束ユニット、フェアリーソウル×3

BOSS ウルトラサ-ペント

掉落物品	王者の魂、ギガソウル×3

漂流图书馆



宝藏一览	
红	オフェンシブ
黄	宇宙魔界历史书
1	鬼神の纹样
2	神の刻印
3	捧神宝玉×5
4	真理の魔导书
5	天封黑石×5

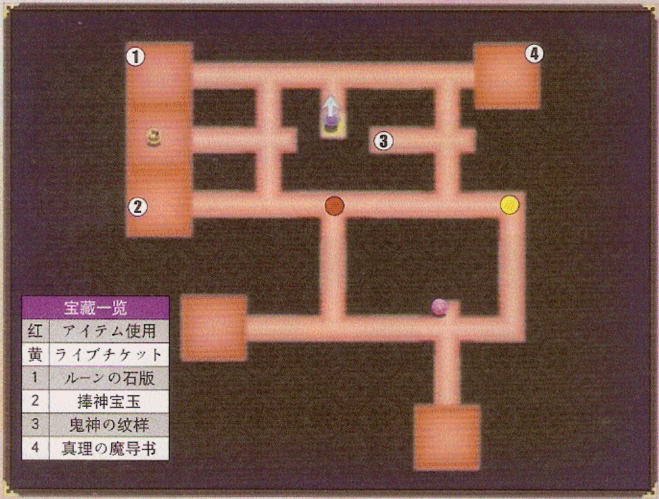
EXモンスター 魔界司书官

掉落物品：大きいメテオの欠片、フェアリーソウル×3

BOSS 暗ヴァルキリー

掉落物品：涅磐寂静、宇宙魔界历史书、ギガソウル×3

魔怪宝物书库



宝藏一览	
红	アイテム使用
黄	ライブチケット
1	ルーンの石版
2	捧神宝玉
3	鬼神の纹样
4	真理の魔导书

EXモンスター 魔界司书官

掉落物品：大きいメテオの欠片、フェアリーソウル×3

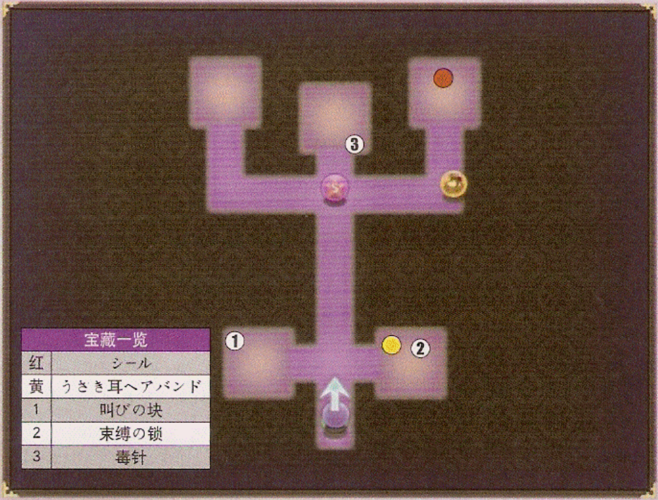


BOSS 暗ヴァルキリー

掉落物品：王家の纹章、宇宙魔界历史书、ギガソウル×3

漂う宇宙流灵船

幽灵船入口



宝藏一览	
红	シール
黄	うさき耳ヘアバンド
1	叫びの块
2	束缚の锁
3	毒针

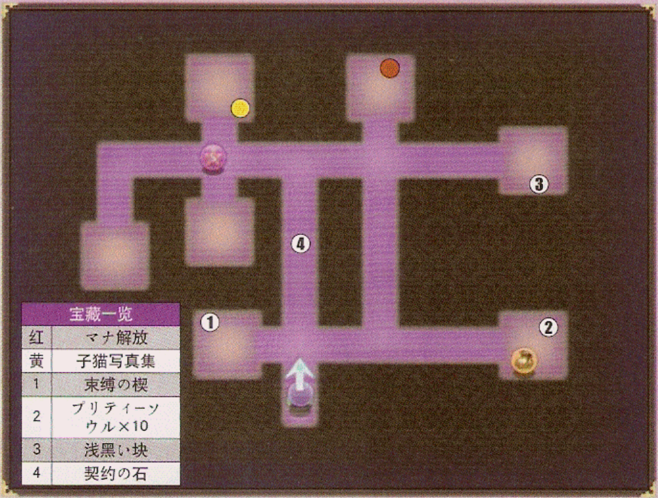
EXモンスター スピルクラフト

掉落物品：Vマーク、ビーストソウル×3

BOSS トラベル・キメラ

掉落物品：浅黑い块、后悔の魂、ギガソウル×3

幽灵の中央道



宝藏一览	
红	マナ解放
黄	子猫写真集
1	束缚の楔
2	プリティーソウル×10
3	浅黑い块
4	契约の石

EXモンスター スピルクラフト

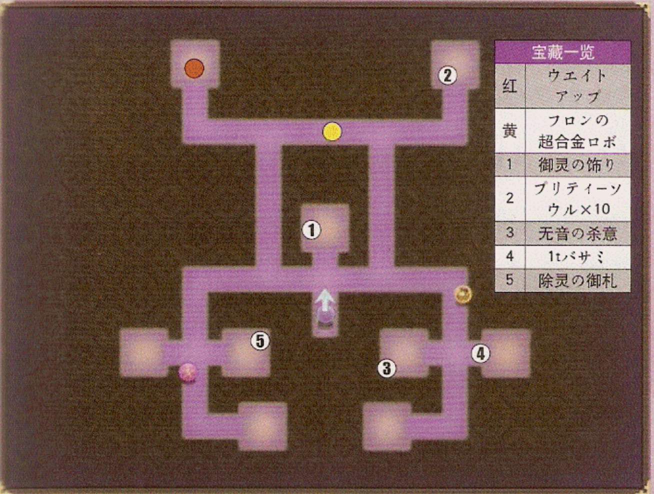
掉落物品：匠の秘传、ビーストソウル×3

BOSS 战栗の绝叫

掉落物品：ギガソウル×3

信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

秘密の宝物庫



宝藏一览	
红	ウエイトアップ
黄	フロンの超合金ロボ
1	御灵の饰り
2	プリティーソウル×10
3	无音の杀意
4	1tバサミ
5	除灵の御札

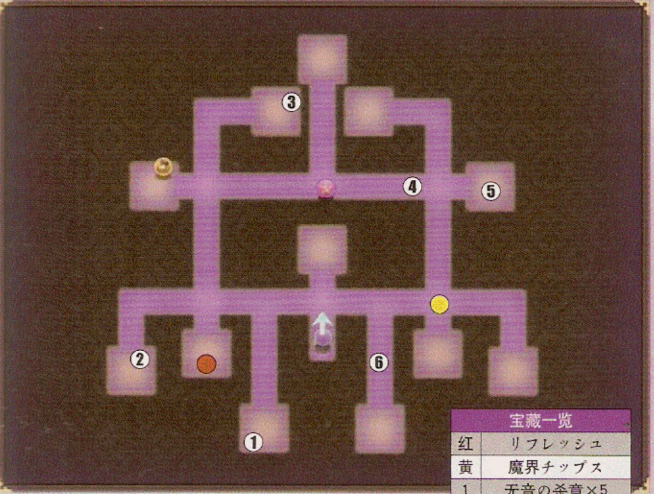
EXモンスター-スピルクラフト

掉落物品	短いメテオの欠片、ビーストソウル×3

BOSS ア・プティアマト

掉落物品	暗の弹丸、ギガソウル×3

幽灵船长の部屋



宝藏一览	
红	リフレッシュ
黄	魔界チップス
1	无音の杀意×5
2	咒痕
3	灵の结晶
4	暗の结晶
5	死神の声
6	バードソウル×10



EXモンスター-スピルクラフト

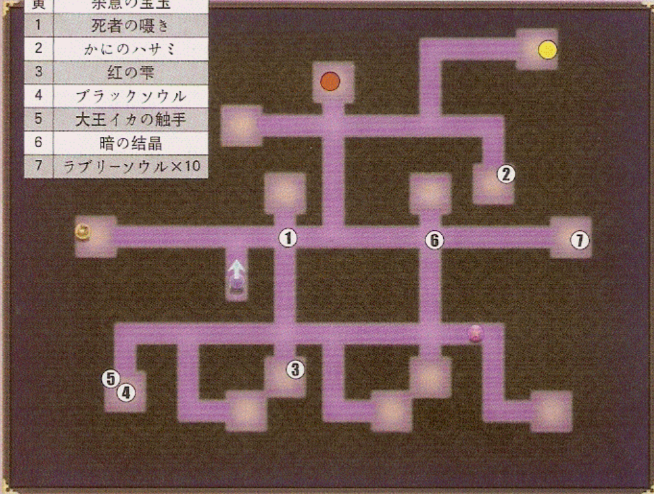
掉落物品	砕けたメテオの欠片、ビーストソウル×3

BOSS キングティ・アマント

掉落物品	死者の嘤き、ギガソウル×3

宇宙の流灵船

宝藏一览	
红	サンダートレイグ
黄	杀意の宝玉
1	死者の嘤き
2	かにのハサミ
3	红の雫
4	ブラックソウル
5	大王イカの触手
6	暗の结晶
7	ラブリーソウル×10



EXモンスター- スピルクラフト

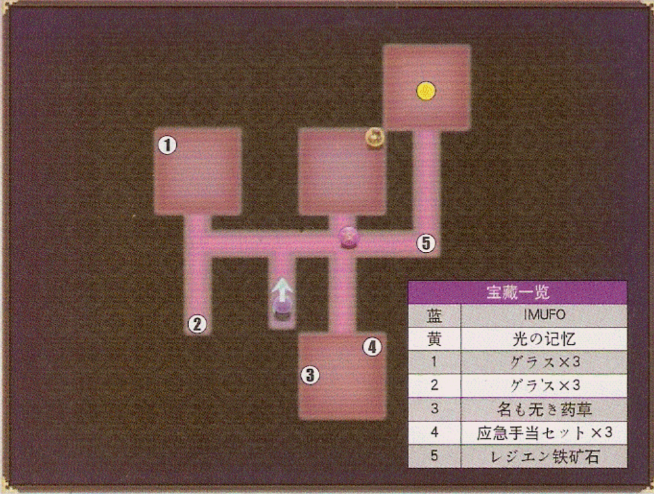
掉落物品	砕けたメテオの欠片、ビーストソウル×3

BOSS キングティ・アマント

掉落物品	死者の嘤き、ギガソウル×3

妖魔王城

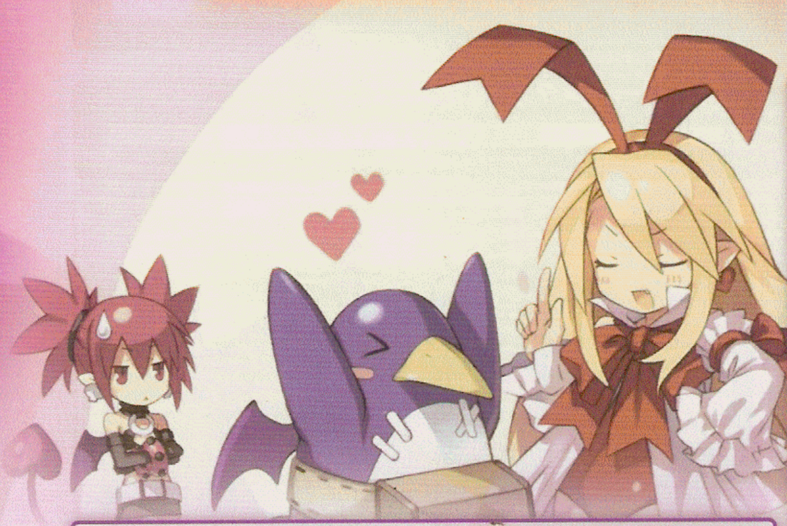
レベル1:试しの门



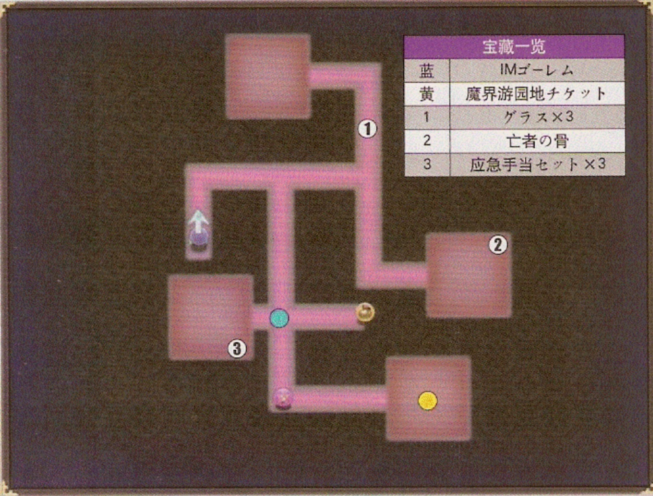
宝藏一览	
蓝	IMUFO
黄	光の记忆
1	グラス×3
2	グラ'ス×3
3	名も无き药草
4	应急手当セット×3
5	レジエン铁矿石

BOSS カニ魔人

掉落物品	无



レベル 2：幽怪通路

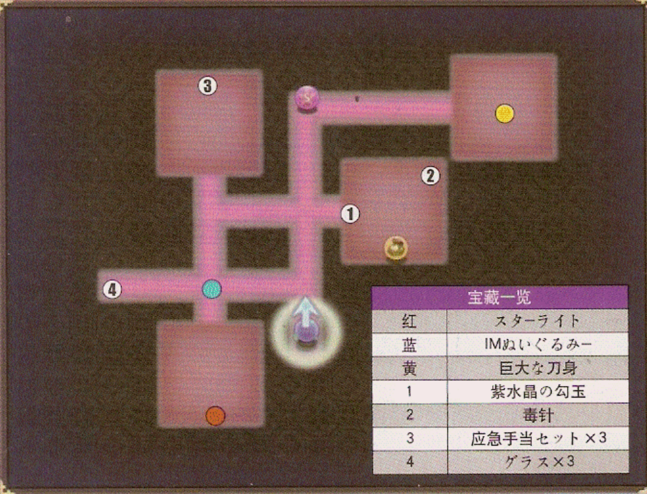


宝藏一览	
蓝	IMゴーレム
黄	魔界游园地チケット
1	グラス×3
2	亡者の骨
3	応急手当セット×3

BOSS 斗鬼

掉落物品	无

レベル 3：洗礼回廊

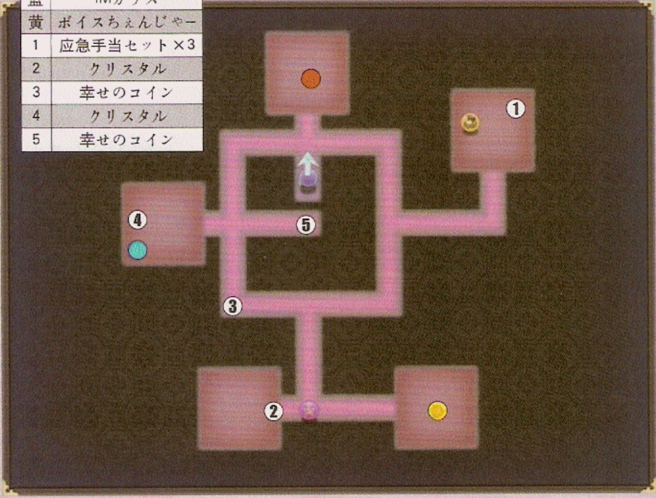


宝藏一览	
红	スターライト
蓝	IMぬいぐるみー
黄	巨大な刀身
1	紫水晶の勾玉
2	毒针
3	応急手当セット×3
4	グラス×3

BOSS イカ星人

掉落物品	妖狐の炎玉、モンスターソウル×3

レベル 4：妖部屋



宝藏一览	
红	シール
蓝	IMガラス
黄	ボイスちぇんじゃー
1	応急手当セット×3
2	クリスタル
3	幸せのコイン
4	クリスタル
5	幸せのコイン

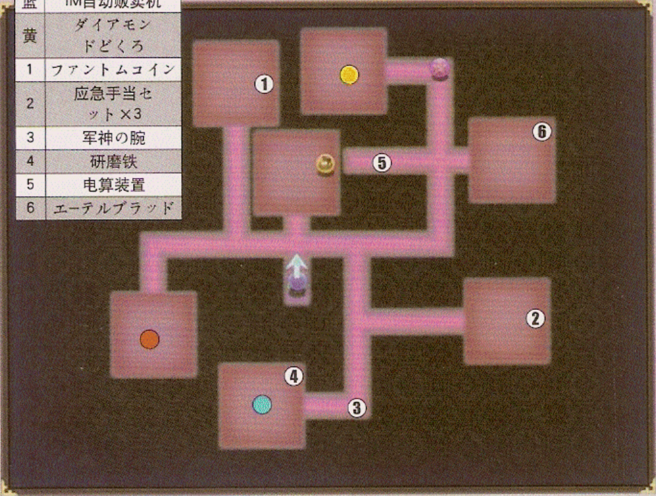
EXモンスター シップガ-ドナ-

掉落物品	Vマーク、ギガソウル×3

BOSS エレキルエ-ス

掉落物品	ラフイルストーン、モンスターソウル×3

レベル 5：妖ノ城里门



宝藏一览	
红	リヴァイバル
蓝	IM自动贩卖机
黄	ダイアモンドどくろ
1	ファントムコイン
2	応急手当セット×3
3	军神の腕
4	研磨铁
5	电算装置
6	エーテルブラッド

EXモンスター 生活指导教谕

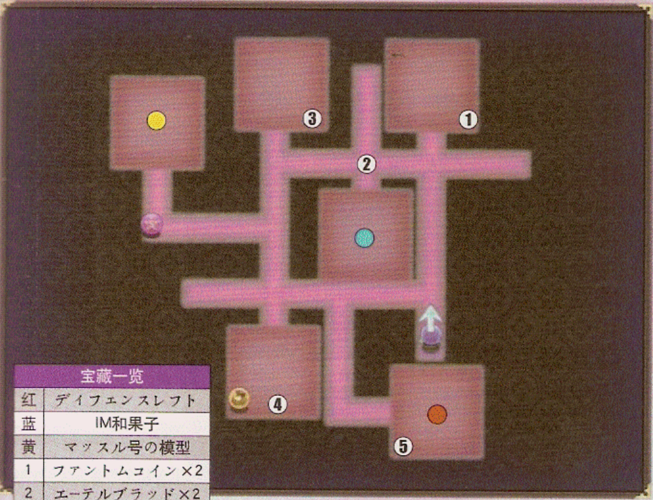
掉落物品	忍び秘传の武具书、ギガソウル×3

BOSS ワ-ズウォ-ム

掉落物品	超银河铁矿石、コーラルソウル×3



レベル6：首切り审门



宝藏一览	
红	ディフエンスレフト
蓝	IM和果子
黄	マッスル号の模型
1	ファントムコイン×2
2	エーテルブラッド×2
3	レリーフゲラス×2
4	应急手当セット×3
5	祝福の叶

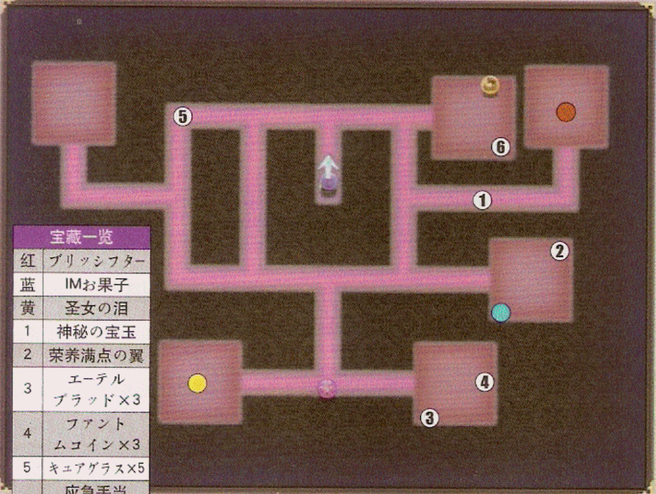
EXモンスター-太古の言灵

掉落物品	死神のドクロ、ギガソウル×3

BOSS ハチミツ特攻队长

掉落物品	コーラルソウル×3

レベル7：里切りの阶



宝藏一览	
红	ブリッシフター
蓝	IMお果子
黄	圣女の泪
1	神秘の宝玉
2	荣养满点の翼
3	エーテルブラッド×3
4	ファントムコイン×3
5	キュアゲラス×5
6	应急手当セット×3

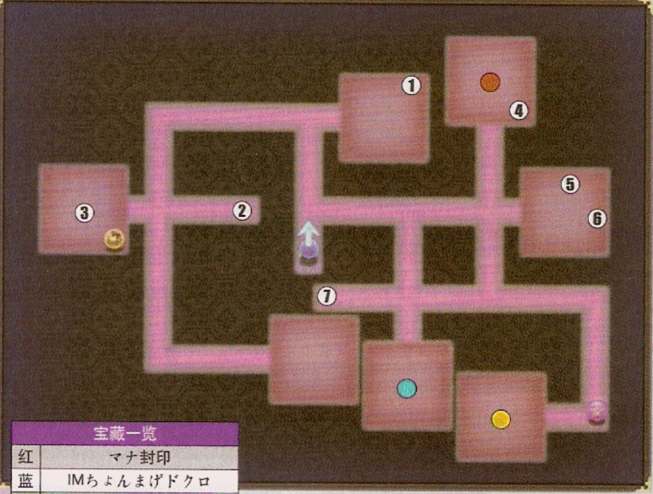
EXモンスター-深海のハサミ

掉落物品	良质な铁、ギガソウル×3

BOSS スーパーヴィルバル

掉落物品	コーラルソウル×3

レベル8：中央门



宝藏一览	
红	マナ封印
蓝	IMちょんまげドクロ
黄	ウェディングドレス
1	暗の器×2
2	神秘の宝玉
3	应急手当セット×3
4	幻灯草
5	光の器×2
6	命のカケラ×2
7	白光石

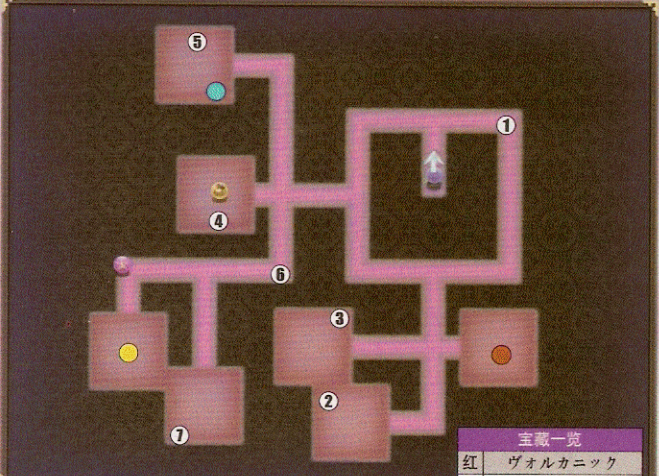
EXモンスター-海贼王

掉落物品	圣なる祝福、ギガソウル×3

BOSS フラワースピリット

掉落物品	常世の布、コーラルソウル×3

レベル9：魔道天守



宝藏一览	
红	ヴォルカニック
蓝	IM森林
黄	怨恨の心
1	暗の器×2
2	白光石
3	光の器×2
4	退魔の镜
5	应急手当セット×3
6	毒花粉
7	小恶魔の羽

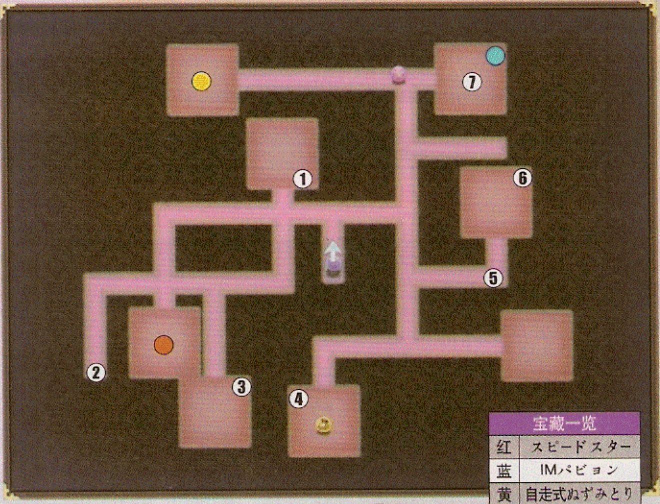
EXモンスター-生活指导教谕

掉落物品	必杀甘味料、ギガソウル×3

BOSS 半鱼人

掉落物品	ラブリーソウル×3

レベル 10：魔城门



宝藏一览	
红	スピードスター
蓝	IMパピョン
黄	自走式ぬずみとり
1	白光石×2
2	神秘の宝玉
3	光の器×2
4	祝福された药草
5	纯白の矿石×2
6	应急手当セット×3
7	暗の器

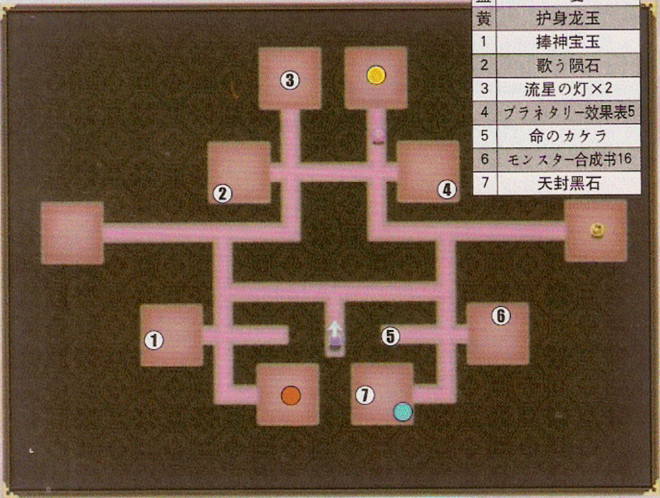
EXモンスター-ドラゴンガレオン

掉落物品	ドクロサイン、ギガソウル×3

BOSS ケンタウロス

掉落物品	魔真铁、ラブリーソウル×3

レベル 11：魔界廊



宝藏一览	
红	サンダートレイグ
蓝	IM爱
黄	护身龙玉
1	捧神宝玉
2	歌う陨石
3	流星の灯×2
4	プラネタリー效果表5
5	命のカケラ
6	モンスター合成书16
7	天封黑石



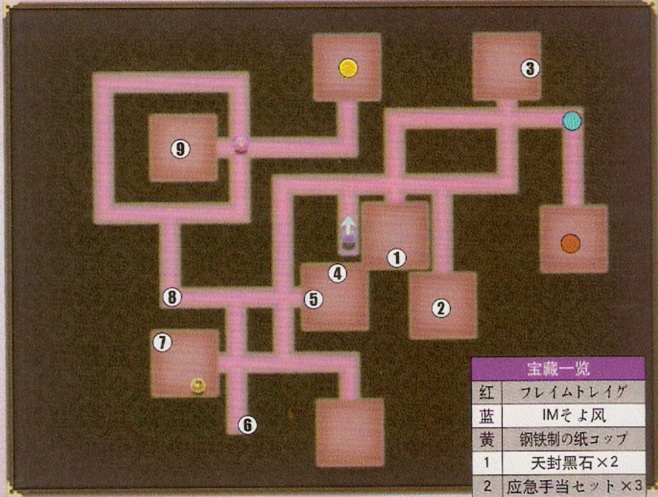
EXモンスター-ミルフィリオレ

掉落物品	大勇者の剑、ギガソウル×3

BOSS ヨムンガルド

掉落物品	フルカラーパレット、ラブリーソウル×3

レベル 12：魔王道



宝藏一览	
红	フレイムトレイグ
蓝	IMそよ风
黄	钢铁制の纸コップ
1	天封黑石×2
2	应急手当セット×3
3	命の器
4	命のカケラ
5	プラネタリー效果表6
6	捧神宝玉
7	流星の灯×2
8	女神愈草
9	歌う陨石×2

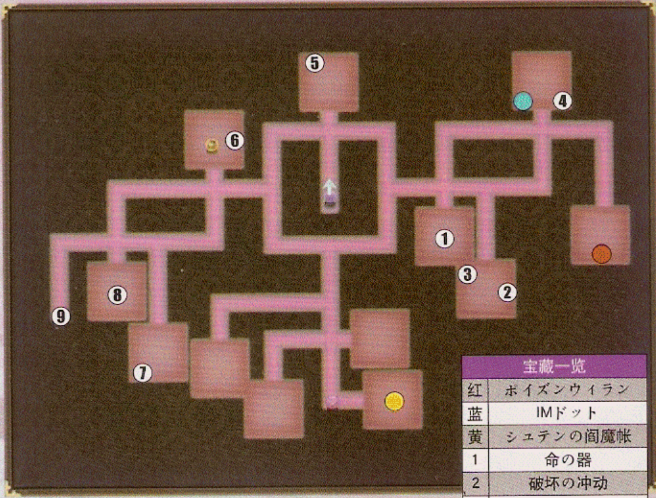
EXモンスター-アルトグリプス

掉落物品	至高のにんじん、ギガソウル×3

BOSS アルテミス

掉落物品	ラブリーソウル×3

レベル 13：魔王城



宝藏一览	
红	ポイズンウィラン
蓝	IMドット
黄	シュテンの阎魔帐
1	命の器
2	破坏の冲动
3	プラネタリー效果表7
4	应急手当セット×3
5	天封黑石
6	流星の灯×2
7	薄い水ビレ
8	歌う陨石×2
9	かにのハサミ
10	恶魔の角

EXモンスター-フェウア-マシン

掉落物品	クマのぬいぐるみ、ギガソウル×3

BOSS ユニコ-ンドルフィン

掉落物品	妖魔矿石、ラブリーソウル×3

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

宇宙魔界奖杯指南

本作没有隐藏奖杯，只要肯付出时间就一定能够圆满。如果你在攻略过程中出现了疑问，可以参考奖杯列表后方的重点解说。（如果玩家的默认系统语言非日语，那么会出现英文的奖杯列表）

奖杯日文	奖杯英文	类别	获得条件
ヒーロー	Hero	铜	累计消灭100个敌人
スーパーヒーロー	Super hero	铜	累计消灭300个敌人
ウルトラヒーロー	Ultra hero	铜	累计消灭800个敌人
ビクトリー	Victory	铜	累计获得30次战斗胜利
スーパービクトリー	Super victory	铜	累计获得100次战斗胜利
ウルトラビクトリー	Ultra victory	铜	累计获得300次战斗胜利
パワーソルジャー	Power soldier	铜	同一回合的累计伤害突破1万
パワーキング	Power king	铜	同一回合的累计伤害突破5万
ブレイクパワー	Break power	铜	同一回合的累计伤害突破10万
スピードスター	Speed star	铜	同一回合的累计连击数突破300
シューティングスター	Shooting star	铜	同一回合的累计连击数突破500
スターダスト	Stardust	铜	同一回合的累计连击数突破700
クリエイター	Creator	铜	获得10个“IM系”道具
トレジャーハンター	Treasure hunter	铜	获得30个秘宝
スペースクリーナー	Space cleaner	铜	清除迷宫10次
ブルジョア	Bourgeois	铜	在商店中累计消费10万以上
マナグラフィックラブ	Managraphic love	铜	合成玛娜图纹累计给予100万以上
ゴージャスロード	Gorgeous road	铜	持有金钱超过1亿

奖杯日文	奖杯英文	类别	获得条件
メテオライト・スター	Meteorlight star	铜	合成100次魔法陨石
マテリアル・スター	Material star	铜	合成100次道具
モンスター・スター	Monster star	铜	合成100次怪物
スペーストラベラー	Space traveler	铜	进行50次漂流
ゲームマニア	Game mania	银	探索点数累计超过100万
ショッピッグマニア	Shopping mania	银	在商店中累计消费1000万以上
ドリーマー	Dreamer	银	获得30个“IM系”道具
トレジャーマニア	Treasure mania	银	获得60个秘宝
ヒットマニア	Hit mania	银	同一回合的累计连击数突破1000
ダメージハザード	Damage hazard	银	同一回合的累计伤害突破30万
バトルマニア	Battle mania	银	累计获得500次战斗胜利
スペースクリア	Space clear	银	清除迷宫50次
レジェンド	Legend	银	累计消灭1300个敌人
スペースヒーロー	Space hero	金	累计消灭2000个敌人
トゥルーエンド	True end	金	达成真结局
アルティメットプレイヤー	Ultimate player	金	清除迷宫100次
ショップオーナー	Shop owner	金	在商店中累计消费10亿以上
キャラクターラブ	Character love	金	所有角色的等级超过100

合成相关奖杯

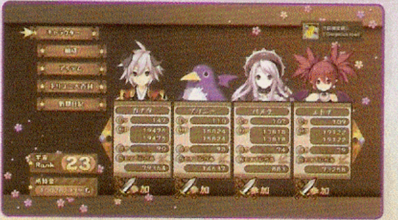
系统计算的次数会以玩家支付金钱的次数为准，例如只在商店中合成一个物品结帐，和合成多个物品一起结帐，系统都只会计算合成了一次。所以要想取得此类奖杯就得一个一个的合成提高效率。

迷宫相关

“清除”的迷宫并不包括流程中的剧情迷宫，需要利用“宿屋”切换不同的时间段反复刷才能保证不断有新的支线迷宫出现。“漂流”的过程因为UFO是随机出现，所以相对比较枯燥，如果不想花钱解决，挑战强敌还是需要一定的实力才行。最后要提醒玩家的是，进入漂流状态后会损失持有的金钱，所以该类奖杯最好在累计财富前就完成。

金钱相关奖杯

无论是赚钱还是消费，拥有必要的初始资金都是获得此类奖杯的先决条件。首先建议玩家将一周目通关，这样继承记录继续在宇宙魔界后，先把矿石类的道具全部卖掉，保证自己持有的金钱在300万左右，之后在“妖魔王城”中购买装备“クリスタルコード”和“星の言灵”各99个，接着前往“コンバート”将它们转换为点数，再用换到的点数换成“オリハルコン”、“生命のエリクシル”等可以卖高价的物品，这样倒手一次就能赚接近700万，达到10亿的终极目标就完全考验玩家的耐心了。最后要花掉这些钱，最快的方法是前往“マナグラフィック”合成任意一个玛娜图纹，支付金钱时把数值调到最大即可。



角色相关

这里所指的“所有角色”包括真结局才能收到朱雀（スザク），所以只能在二周目才能完成。

战斗相关

给敌人造成伤害的奖杯只要人物的能力足够，多在战斗中发动连携并不难达到，而连击数的要求推荐プリニー来完成，具体方法为：先将它的装备全部卸下，保证普通攻击不至于很快秒杀敌人，接着找一个比较容易遭遇三个敌人同时出现的迷宫，战斗开始后所有成员都不进行攻击，只按R1并按下没有角色对应的按键来获得提升魔法槽的辅助效果，当累计到6个魔力槽后，操纵普利尼连续发动3次必杀技便可轻松达成1000连击。



老树新花再获突破 猎人无双初显峥嵘



在被光荣左一个无双右一个无双的密集轰炸下，广大玩家对“《无双》系列”的热情开始逐渐降温，也可以说是审美疲劳。最近几作《无双》不论在销量上还是质量上都有了明显的下降，光荣公司为了保住这根救命稻草，不得不开始寻求突破。《真・三国无双 联合突袭 特别版》是年初PSP平台同名作品的强化移植版，游戏很多方面都借鉴了当红的联机游戏《怪物猎人》，所以或多或少有些试验性作品的味道，被广大玩家亲切的称呼为“猎人无双”。本作作为《无双》系列中继“帝国”之后的一个新的分枝，大胆加入了觉醒系统，不但使武将在外形上更帅气更养眼，能力也得到大幅加强，可以算是对现有武将的再创造，配合融入RPG要素的武器装备设定，4人联机合作模式的引入，使得游戏给玩家带来一种耳目一新的感觉。本次特别版是光荣与Tecmo合并后推出的首个游戏，借助PS3的强大机能，使得本作的画面得到了大幅强化，并且通过PSN使得各玩家之间的联机更为方便、顺畅。本作还追加了许多新的原创要素，“《忍龙》系列”的角色在游戏中首次登场亮相标志着两家公司合作的开始，而南中王“孟获”的加入，则可以算是对武将阵营的一次补完。

文 3.2 文 胜负师 美编 NINA

真・三国无双 联合突袭 特别版	Koei	动作
PS3 真・三国无双 MULTI RAID Special		日版
2009年10月1日	1～4人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

壹 奖杯攻略

在看了本作的奖杯列表后，可以发现大部分奖杯并不难，只要将吴蜀魏三个势力通关，相应奖杯一个都不会落下，惟一比较费时间就是几个收集类的奖杯。在游戏中白手起家的话大约需要花费二三十个小时来打好基础，在熬过最初一段金钱与素材紧缺的日子后，玩家在中后期战斗中会越来越轻松。当然如果使用了笔者的全素材存档，在白金之路上可以省去大把时间，至少不用为素材和金钱犯愁了，但游戏的乐趣也会损失一大半，只要都市设施的等级提升，就可以毫无顾忌地生产和强化各类武器及装备。全武将卡收集的奖杯可以说是本游戏中最为怨念的奖杯，因为武将的出现是完全随机的，毫无规律可言，说白了就是拼“人品”，并且只有先将武将卡完全收集后才能获得其他几个相关奖杯，笔者最后光为了收集武将卡就花费十多个小时，在跨过全武将卡收集这个难关后，白金只是例行公事罢了。



奖杯	等级	取得条件
真・三国无双	白金	解锁其他所有奖杯
初阵誉・杂兵击破	铜杯	消灭第一个杂兵
初阵誉・兵器击破	铜杯	破坏第一个兵器
初阵誉・武将击破	铜杯	击破第一名武将
将士の雏	铜杯	第一次给共斗武将下达指令
军师の卵	铜杯	第一次发动卡片计略
胜利の祝杯	铜杯	第一次获得战斗胜利
锻冶屋の礼状・一	铜杯	第一次生产一把武器
锻冶屋の礼状・二	铜杯	第一次强化一把武器
学问所の礼状	铜杯	第一次生产一个武幻

工房の礼状 铜杯
取得条件：第一次生产一个战玉

共斗への门扉 银杯
取得条件：第一次进入在线都市（实际上就是进入联机模式）

战胜の祝宴 银杯
取得条件：第一次在线联机完成一个任务

知勇の交流 铜杯
取得条件：第一次与他人交换武

邪教镇压 铜杯
取得条件：任意势力完成第一章

逆臣征伐 铜杯
取得条件：任意势力完成第二章

暴威封印 银杯
取得条件：任意势力完成第三章

三国鼎立 银杯
取得条件：任意势力完成第四章

三国统一・魏 银杯
取得条件：完成魏传第五章

三国统一・吴 银杯
取得条件：完成吴传第五章

三国统一・蜀 银杯
取得条件：完成蜀传第五章

暴威灭却 金杯
取得条件：任意势力完成第六章

常胜将军 银杯
取得条件：全任务均获得过胜利（高难易度任务不算在其中）

武器完集 银杯
取得条件：全武器收集

武幻完集 银杯
取得条件：全武幻收集

战玉完集 银杯
取得条件：全战玉收集

武将カード完集 银杯
取得条件：全武将卡收集
奖杯说明：相当考验人品的奖杯，建议选择第三章孟获篇中的任务来刷武将卡，进入战斗后直接选择"都市に归还"也算完成一场战斗，回到都市后的初始位置，非常靠近发布孟获篇任务的武将，这样就不用跑到都市另一头接受任务，可以省下不少跑路的时间。

宝物完集 银杯
取得条件：全宝物收集

宝物	获得条件
史记	任意势力完成第三章
孟德新书	完成魏传・第五章
孙子の兵法书	完成吴传・第五章
兵法二十四篇	完成蜀传・第五章
遁甲天书	任意势力完成第六章
玉玺	获得 100 次战斗胜利（可以重复相同任务）
玉龙纹璧	完成 100 次特殊目标（可以重复相同任务）
绝影	完成任意 10 个无双传
九锡	在仓库内存放 101 种以上不同的材料
太平要术の书	全武将都获得过战斗胜利（共斗武将获得胜利也算）
和氏の璧	武将等级达到 50 级
赤兔马	击败吕布 10 次
武神の像	击败过全部 42 位武将
芭蕉扇	打造一把五星武器
莫邪の宝	打造所有五星武幻
五光石	打造所有五星战玉
山海经	全武将卡收集
铜雀	都市育成度达到 100%
四神像	在游戏内添加 10 位好友
的卢	联机对战获得 10 次胜利

无双传完集 银杯
取得条件：全无双传收集

大司空 金杯
取得条件：全都市设施升级到最高级

大军师 金杯
取得条件：全卡片计略实现

大将军 金杯
取得条件：武将等级达到50级

贰 武器装备

●锻冶屋

在都市的锻冶屋中可以进行武器生产与强化，生产武器需要金钱和材料，而强化武器只需要一定数量的材料。由于每名武将都可以携带两把武器上场，也就等于取消了在武器装备上的限制。每名武将除了装备的主武器是固定的以外，其余全部类型的武器都可以作为副武器来使用，想像一下赵云拿着小乔的武器在千军万马之中奋勇杀敌是何种情形。在锻冶屋等级提升后，玩家可以打造武器的等级也会相应上升，要打造最终武器的话必须将锻冶屋的等级提升到5。注意，要装备高等级武器是有熟练度要求的，玩家必须将相应类别的武器熟练度提升到一定程度才能装备，如最终武器要求熟练度达到800。



●武器种类

本作的所有武器共分为六个大类，分别是：
剑类：剑、双剑、长剑、大剑、刀、双钩、铁爪
枪类：枪
戟类：戟、双戟、十字戟
棍类：棍棒、棍、铁球、鞭、双鞭、三节棍
弓类：弓、刀弩
术类：羽扇、铁丝、杖、扇

●武器相克

每种武器对不同的敌人都会有不同程度相克性，在锁定敌人时会以不同颜色的圈来表示，按照5个级别分别是蓝色>绿色>黄色>橙色>红色，当锁定目标时的圈是蓝色时表示当前武器对该敌人的伤害最高，红色则相反，这也就是为什么有些敌人砍起来像割草，而有些敌人砍起来像打铁。在本作中每个武将可以携带2中武器上场，所以最好选择两种能够互补的武器，这样才能全方位应对战场上的各种敌人。下面列出武器相克表：

	轻兵	重兵	术兵	动物	固定兵器	轻兵器	重兵器
剑	5	3	1	4	2	4	2
枪	4	2	4	3	2	3	3
戟	3	5	2	3	4	1	3
棍	3	4	2	1	5	2	5
弓	3	2	5	4	1	3	2
术	2	3	4	5	1	4	2



注：轻兵指弓兵和剑兵，重兵指棍棒兵和持有盾牌的兵种，术兵指妖术兵，动物指虎狼熊等，固定兵器指弩炮、光射炮等，轻兵器指独乐刃和雷晶机等，重兵器指猛虎战车和武装刀车等。表中的5为蓝色、4为绿色、3为黄色、2为橙色、1为红色。

●武器模式



本作中每把武器都有“技”、“气”和“力”三种模式，每种模式都有不同的侧重点，下面为大家列出武器在三种不同模式下各项能力的表格。

武器模式	攻击力	会心	属性附加数	最高属性值	战玉装备数
技	低	低	8	25	2
气	中	无	6	30	1
力	高	高	6	25	1

玩家在看了表格后可能一下子还比较不出究竟哪种模式下的武器最为强大，这里再直观地为大家举一个例子，就一目了然了。刘备的最终武器为双龙一对剑，将其最终强化后如图所示，可以很明显的看到，在“力”模式下双龙一对剑的攻击力为 510，会心为 20，远远超过“技”的 332 和“气”的 347，可以说“力”模式下的武器攻击力有如 BUG 一样的存在，加上可以将敌武将觉醒状态强制解除的阴属性，绝对可以说是人挡杀人，佛挡杀佛！





●武器属性

本作中一共有七种属性，分别是木、火、土、金、水、阴、阳，可以通过给武器附加属性或装备战玉来使攻击附带属性效果。部分武器本身就附带属性，属性不同则攻击时附带的效果不同。另外，本作的属性不存在相克关系，不管使用哪种属性攻击敌人，都只会产生相应的属性效果。

全属性的效果如下：

木属性：攻击判定变为绿色，一定几率让敌人陷入中毒状态，体力持续降低。

火属性：攻击判定变为红色，一定几率让敌人陷入燃烧状态，体力持续降低。

土属性：攻击判定变为紫色，一定几率让敌人陷入重力状态，无法进行跳跃。

金属性：攻击判定变为金色，一定几率让敌人陷入昏迷状态，效果持续期间无法行动。

水属性：攻击判定变为蓝色，一定几率让敌人陷入冻结状态，效果持续期间无法行动。

阴属性：攻击判定变为黑色，一定几率让敌人无法使用道具，且觉醒状态强制解除。

阳属性：攻击判定变为白色，一定几率让敌人陷入解放状态，防御力大幅下降。

关于属性要注意以下几点：

（1）武器攻击时只会附带一种属性效果。

（2）武器附带两种属性值时，相同则累计，不相同的话则取属性值高的属性，例如武器上附带阴属性 25，再装备上木属性 20 的真·木属性玉的话，攻击时只会附带阴属性效果。

（3）当武器同时附带两种不同属性，但属性值是相同的话，则按照木＞火＞土＞金＞水＞阴＞阳的先后顺序附带属性，例如武器有阴属性 20 和阳属性 20，那么实际攻击时只会附带阴属性。



●全战玉一览

战玉可以在都市的工房中进行生产，而战玉的类型可以分为以下四种。

能力上升：提升基础能力；

攻击附加：给武器附加各种属性；

行动强化：增强武器特殊性能；

其他：增加武器特殊能力。

能力上升

战玉名称	效果	设施等级
会心玉	会心率 +8	初期
抵抗玉	抵抗力 +8	初期
移动玉	移动力 +8	初期
防御玉	防御力 +8	初期
攻击玉	攻击力 +8	初期
会心玉改	会心率 +12	LV2
抵抗玉改	抵抗力 +12	LV2
移动玉改	移动力 +12	LV2
防御玉改	防御力 +12	LV2
攻击玉改	攻击力 +12	LV2
会心玉极	会心率 +16	LV4
抵抗玉极	抵抗力 +16	LV4
移动玉极	移动力 +16	LV4
防御玉极	防御力 +16	LV4
攻击玉极	攻击力 +16	LV4
真·会心玉	会心率 +20	LV5
真·抵抗玉	抵抗力 +20	LV5
真·移动玉	移动力 +20	LV5
真·防御玉	防御力 +20	LV5
真·攻击玉	攻击力 +20	LV5

攻击附加

战玉名称	效果	设施等级
阳属性玉	阳属性 +8	初期
阴属性玉	阴属性 +8	初期
水属性玉	水属性 +8	初期
金属性玉	金属性 +8	初期
土属性玉	土属性 +8	初期
火属性玉	火属性 +8	初期
木属性玉	木属性 +8	初期
阳属性玉改	阳属性 +12	LV2
阴属性玉改	阴属性 +12	LV2
水属性玉改	水属性 +12	LV2
金属性玉改	金属性 +12	LV2
土属性玉改	土属性 +12	LV2
火属性玉改	火属性 +12	LV2
木属性玉改	木属性 +12	LV2
阳属性玉极	阳属性 +16	LV4
阴属性玉极	阴属性 +16	LV4
水属性玉极	水属性 +16	LV4
金属性玉极	金属性 +16	LV4
土属性玉极	土属性 +16	LV4
火属性玉极	火属性 +16	LV4
木属性玉极	木属性 +16	LV4
真·阳属性玉	阳属性 +20	LV5
真·阴属性玉	阴属性 +20	LV5
真·水属性玉	水属性 +20	LV5
真·金属性玉	金属性 +20	LV5
真·土属性玉	土属性 +20	LV5
真·火属性玉	火属性 +20	LV5
真·木属性玉	木属性 +20	LV5

行动强化

战玉名称	效果	设施等级
连舞玉	连击中伤害 +10	初期
觉醒玉	觉醒状态下攻击力 +10	初期
乱舞玉	无双乱舞攻击力 +10	初期
动工玉	冲刺攻击力 +10	初期
强攻玉	强攻攻击力 +10	初期
连攻玉	通常攻击力 +10	初期
轻快玉	攻击速度 +10	初期
真空玉	攻击范围 +8	初期
大喝玉	较小概率让周围的敌兵进入防御崩坏状态	LV2
崩玉壁	破防能力 +5	LV2
连舞玉改	连击中伤害 +15	LV3
觉醒玉改	觉醒状态下攻击力 +15	LV3
乱舞玉改	无双乱舞攻击力 +15	LV3
动工玉改	冲刺攻击力 +15	LV3
强攻玉改	强攻攻击力 +15	LV3
连攻玉改	通常攻击力 +15	LV3
轻快玉改	攻击速度 +15	LV3
真空玉改	攻击范围 +16	LV3
崩玉壁改	破防能力 +10	LV3
大喝玉改	一般概率让周围的敌兵进入防御崩坏状态	LV3
连舞玉极	连击中伤害 +20	LV4
觉醒玉极	觉醒状态下攻击力 +20	LV4
乱舞玉极	无双乱舞攻击力 +20	LV4
动工玉极	冲刺攻击力 +20	LV4
强攻玉极	强攻攻击力 +20	LV4
连攻玉极	通常攻击力 +20	LV4
轻快玉极	攻击速度 +20	LV4
真空玉极	攻击范围 +20	LV4
崩玉壁极	破防能力 +20	LV4
大喝玉极	较大概率让周围的敌兵进入防御崩坏状态	LV4

其他

战玉名称	效果	设施等级
饮料玉	击破敌人时掉落老酒的概率 +8	初期
食事玉	击破敌人时掉落肉まん的概率 +10	初期
富豪玉	攻击敌人时增加少量的金钱	LV2
武勋玉	击破敌人时增加少量的经验	LV2
幸运玉	击破敌人时掉落素材的几率 +10	LV2
富豪玉改	攻击敌人时增加一定数量的金钱	LV3
武勋玉改	击破敌人时增加一定数量的经验	LV3
幸运玉改	击破敌人时掉落素材的几率 +15	LV3
调教玉	动物系敌人有一定几率逃走	LV3
饮料玉改	击破敌人时掉落老酒的概率 +12	LV3
食事玉改	击破敌人时掉落肉まん的概率 +15	LV3
富豪玉极	攻击敌人时增加大量的金钱	LV4
武勋玉极	击破敌人时增加大量的经验	LV4
幸运玉极	击破敌人时掉落素材的几率 +20	LV4
饮料玉极	击破敌人时掉落老酒的概率 +16	LV4
食事玉极	击破敌人时掉落肉まん的概率 +20	LV4

●最终武器与无双传



当锻冶屋等级提升到 5 之后便可以开始打造最终武器了，每名武将的最终武器除了需要一些高级素材外，最重要的就是特定素材，只有在完成该名武将的无双传后才能获得。本作中每位武将都拥有属于自己的无双传（大众脸武将除外），玩家需要在相应关卡中寻找到红色的特殊宝箱（第六章起所有宝箱都为红色），才能获得该角色的无双传。无双传的难度不低，并且不允许玩家死亡，不过好在完成之后，可以获得该武将打造最终武器的特定素材，下面就为大家列出全武将无双传的入手关卡及大概位置。

魏

无双传	获得关卡	位置
夏侯惇传	魏传 · 第四章“关羽千里行”	区域 2 左上方
徐晃传	魏传 · 第四章“曹操包围网”	区域 1 右上方
典韦传	魏传 · 第四章“宛城脱出战”	区域 5 右下方
甄姬传	魏传 · 第四章“官渡の战い”	区域 5 左上方
许褚传	魏传 · 第四章“长坂の战い”	区域 3 右上方
张辽传	魏传 · 第五章“猛将连破”	区域 2 右上方
张郃传	魏传 · 第五章“操り返す机甲”	区域 3 左下方
曹仁传	魏传 · 第五章“石亭の战い”	区域 3 左下方
曹丕传	魏传 · 第五章“合肥の战い”	区域 1 左上方
夏侯渊传	魏传 · 第五章“定军山の战い”	区域 5 左上方
司马懿传	魏传 · 第五章“五丈原の战い”	区域 8 左上方
曹操传	魏吴蜀 · 第六章“幻惑の地”	区域 4 右下方

吴

无双传	获得关卡	位置
孙坚传	吴传 · 第四章“玉玺争夺战”	区域 6 左下方
孙尚香传	吴传 · 第四章“连锁する战场”	区域 4 中间偏左
黄盖传	吴传 · 第四章“刘表奇袭战”	区域 5 右下方
太史慈传	吴传 · 第四章“吴郡攻略战”	区域 6 左上方
小乔传	吴传 · 第四章“江东平定战”	区域 4 左下方
凌统传	吴传 · 第四章“夏口の战い”	区域 2 右上方
周瑜传	吴传 · 第五章“知勇集结”	区域 4 右上方
孙策传	吴传 · 第五章“二つの道”	区域 6 右下方
吕蒙传	吴传 · 第五章“樊城の战い”	区域 5 右下方
陆逊传	吴传 · 第五章“夷陵の战い”	区域 4 左上方
周泰传	吴传 · 第五章“石亭の战い”	区域 5 左上方山崖上
甘宁传	吴传 · 第五章“合肥之战”	区域 5 左侧山崖上
孙权传	魏吴蜀 · 第六章“天顶の塔”	区域 9 左上方

蜀

无双传	获得关卡	位置
赵云传	蜀传 · 第四章“阿斗救出”	区域 3 左侧山崖上
诸葛亮传	蜀传 · 第四章“三顾の礼”	区域 1 右下方
庞统传	蜀传 · 第四章“博望坂の战い”	区域 4 右上方
张飞传	蜀传 · 第四章“长坂の战い”	区域 2 正中间
关羽传	蜀传 · 第四章“成都制　战”	区域 9 左上方、注 1
马超传	蜀传 · 第五章“马谡救出”	区域 4 左下方
关平传	蜀传 · 第五章“热き血潮”	区域 5 左上方
黄忠传	蜀传 · 第五章“定军山の战い”	区域 4 右下方
月英传	蜀传 · 第五章“五丈原の战い”	区域右上方山顶上
魏延传	蜀传 · 第五章“夷陵の战い”	区域 7 左上方
刘备传	魏吴蜀 · 第六章“操り武人”	区域 1 左下方

他

无双传	获得关卡	位置
张角传	魏吴蜀 · 第二章“黄巾の残党”	区域 4 左上方
貂蝉传	魏吴蜀 · 第二章“虎牢间の战い”	区域 3 中间偏上
袁绍传	魏吴蜀 · 第三章“兵粮防卫”	区域 1 右上方
董卓传	魏吴蜀 · 第三章“下邳の战い”	区域 3 正下方
孟获传	魏吴蜀 · 第三章“南中平定战”	区域 3 右上方
吕布传	魏吴蜀 · 第六章“黑き暴风”	区域 1 右侧第三个小岛背后

注 1：这里需要特别说明一下关羽无双传的入手方法：游戏开始后，玩家需要直奔区域 7，将该区域内所有的武将与士兵清完，高沛便会出现，将其击败后会得到“西门の键”，然后再去把区域 8 内的士兵清完，就可以开门进入了。

叁 武幻系统

●武幻效果



武幻系统是本作的一大特色，通过装备不同的武幻能让武将获得各种附加能力，在战斗中更加得心应手。武幻可以在都市的学问所中进行生产，各种强力武幻需要将学问所等级提升到一定程度才能生产，如果要装备的话对武将等级也会有要求。武幻最多可以同时装备 4 个，分别装备在双手和双脚 4 个位置，部分武幻对装备位置有限制。本作中武幻分为装备后发动、觉醒时发动、无双乱舞发动三种类型，详见下表：

装备后发动

武幻名称	效果	装备要求	设施等级
大飞翔	跳跃力小幅提升	LV1／双足	初期
回复扩大	单体回复道具可以进行全体回复	LV1／双手	初期
活力锻炼	回复道具的回复效果小幅提升	LV1／双手	初期
连续突进	冲刺次数增加一次	LV1／双足	初期
连续跳跃	跳跃次数增加一次	LV1／双足	初期
高速起上	倒地后的起身速度遍变快	LV1／双手	初期
共有觉醒强化	攻击敌人时觉醒槽的增加速度变快	LV1／全身	初期
背水怒涛	在濒死状态下攻击力小幅提升	LV5／全身	LV2
空中浮游	在低空中可以保持浮游状态	LV1／全身	LV2
短期决战	强攻击的蓄力时间小幅缩短	LV10／全身	LV2
挑拨	容易受到敌人的攻击	LV1／全身	LV2
高速跳跃	跳跃时的速度变快	LV10／双足	LV2
炼气术	强攻击的蓄力状态下觉醒槽小幅增加	LV10／全身	LV2
标的心眼	可以直接看到敌人的弱点	LV10／全身	LV2
不倒浮游	在浮游状态下受到攻击不会倒地	LV10／全身	LV2
生命增加	战斗中体力槽徐徐小幅回复	LV10／全身	LV2
大飞翔改	跳跃力中幅提升	LV10／双足	LV2
觉醒增加	战斗中觉醒槽徐徐小幅增加	LV10／全身	LV2
连续突进改	冲刺次数增加两次	LV10／双足	LV2
连续跳跃改	跳跃次数增加两次	LV10／双足	LV2
兽话术	不会受到动物系敌人的攻击	LV15／全身	LV2
防御锻炼	防御时不会崩坏	LV15／双手	LV3
八方眼	弓和术的攻击范围扩大	LV20／双手	LV3
背面防御	可以防御来自背后的攻击	LV20／双手	LV3
生命增加改	战斗中体力槽徐徐中幅回复	LV20／全身	LV3
觉醒增加改	战斗中觉醒槽徐徐中幅增加	LV20／全身	LV3
活力锻炼改	回复道具的回复效果中幅提升	LV20／双手	LV3
空中浮游改	在高空种可以保持浮游状态	LV20／全身	LV3
连续突进极	冲刺次数增加三次	LV20／双足	LV3
背水怒涛改	在濒死状态下攻击力中幅提升	LV25／全身	LV4
短期决战改	强攻击的蓄力时间中幅缩短	LV30／全身	LV4
练气术改	强攻击的蓄力状态下觉醒槽中幅增加	LV30／全身	LV4
生命增加极	战斗中体力槽徐徐大幅回复	LV40／全身	LV5
获得幸运	打倒敌人后获得的素材数量翻倍	LV10／全身	LV5
觉醒增加极	战斗中觉醒槽徐徐大幅增加	LV40／全身	LV5

觉醒时发动

武幻名称	效果	装备要求	设施等级
威吓气功波	觉醒的瞬间较小几率令周围的敌人气绝	LV1／全身	初期
冲击气功波	觉醒的瞬间较小几率吹飞周围的敌人	LV1／全身	初期
协力抵抗强化	全员抵抗力上升	LV1／全身	初期
协力攻击强化	全员攻击力上升	LV1／全身	初期
协力防御强化	全员防御力上升	LV1／全身	初期
高速突进	冲刺速度小幅提升	LV1／双脚	初期
空战巧者	小幅增加空中攻击给予敌人的伤害	LV5／双手	LV2
气力集中	觉醒时觉醒槽的消耗速度小幅减慢	LV5／全身	LV2
刚突进	冲刺时较小几率可以将敌人撞飞	LV1／双脚	LV2
活力气功波	觉醒的瞬间小幅回复周围队友的体力	LV10／全身	LV2
闪空波	冲击波的范围小幅扩大	LV10／双手	LV2
乱射术	小幅增加间接攻击类武器的发射弹数	LV10／双手	LV2
痛转化	受到攻击时转化小部分伤害回复体力	LV10／全身	LV2
兵器粉碎	小幅增加对兵器型敌人的伤害	LV10／双手	LV2
生命粉碎	小幅增加对人型敌人的伤害	LV10／双手	LV2
自动受身	被打浮空落地时自动受身	LV10／双手	LV2
高速突进改	冲刺速度中幅提升	LV15／双脚	LV2
生命吸收	攻击时吸收小部分伤害回复体力	LV15／双手	LV3

武幻名称	效果	装备要求	设施等级
属性强化	小幅增加属性攻击给予敌人的伤害	LV15／双手	LV3
贯盾术	敌人即使防御也会受到小幅伤害	LV15／双手	LV3
无双铠	小幅减少受到间接攻击时的伤害	LV15／双手	LV3
战神铠	小幅减少受到直接攻击时的伤害	LV15／双手	LV3
无形突进	冲刺时处于隐身状态，不会受到敌人的攻击	LV1／双脚	LV3
空战巧者改	中幅增加空中攻击给予敌人的伤害	LV20／双手	LV3
生命分配	攻击时吸收小部分伤害回复我方全员的体力	LV20／双手	LV3
气力集中改	觉醒时觉醒槽的消耗速度中幅减慢	LV20／全身	LV3
钢身体	不会受到地形陷阱的伤害	LV20／全身	LV3
无伤受止	受到伤害时较小几率不会减少体力	LV20／双手	LV3
共有连击强化	连携攻击时觉醒槽的增加速度变快	LV1／全身	LV3
解放波动	发动时较小几率令周围的敌人进入解放状态	LV20／两手持	LV3
封印波动	发动时较小几率令周围的敌人进入封印状态	LV20／两手持	LV3
冻结波动	发动时较小几率令周围的敌人进入冻结状态	LV20／两手持	LV3
气绝波动	发动时较小几率令周围的敌人进入气绝状态	LV20／两手持	LV3
重力波动	发动时较小几率令周围的敌人进入重力状态	LV20／两手持	LV3
燃烧波动	发动时较小几率令周围的敌人进入燃烧状态	LV20／两手持	LV3
毒波动	发动时较小几率令周围的敌人进入中毒状态	LV20／两手持	LV3
刚突进改	冲刺时一定几率可以将敌人撞飞	LV20／双脚	LV3
连系体术	普通攻击不会自动中断	LV20／双手	LV3
缩地术	短距离的高速冲刺	LV25／双脚	LV4
威吓气功波改	觉醒的瞬间一定几率令周围的敌人气绝	LV25／全身	LV4
冲击气功波改	觉醒的瞬间一定几率吹飞周围的敌人	LV25／全身	LV4
乱舞师范	发动无双乱舞后在觉醒槽未消耗完的情况下可以继续保持觉醒状态	LV25／全身	LV4
痛转化改	受到攻击时转化一部分伤害回复体力	LV25／全身	LV4
兵器粉碎改	中幅增加对兵器型敌人的伤害	LV25／双手	LV4
生命粉碎改	中幅增加对人型敌人的伤害	LV25／双手	LV4
活力气功波改	觉醒的瞬间中幅回复周围队友的体力	LV30／全身	LV4
鬼神铠	觉醒状态下受到攻击不会产生硬直	LV30／全身	LV4
闪空波改	冲击波的范围中幅扩大	LV30／双手	LV4
乱射术改	中幅增加间接攻击类武器的发射弹数	LV30／双手	LV4
无双铠改	中幅减少受到间接攻击时的伤害	LV30／双手	LV4
战神铠改	中幅减少受到直接攻击时的伤害	LV30／双手	LV4
生命吸收改	攻击时吸收一部分伤害回复体力	LV35／双手	LV4
属性强化改	中幅增加属性攻击给予敌人的伤害	LV35／双手	LV4
贯盾术改	敌人即使防御也会受到中幅伤害	LV35／双手	LV4
气力集中极	觉醒时觉醒槽的消耗速度大幅减慢	LV3／全身	LV4
解放波动改	发动时一定几率令周围的敌人进入解放状态	LV35／两手持	LV4
封印波动改	发动时一定几率令周围的敌人进入封印状态	LV35／两手持	LV4
冻结波动改	发动时一定几率令周围的敌人进入冻结状态	LV35／两手持	LV4
气绝波动改	发动时一定几率令周围的敌人进入气绝状态	LV35／两手持	LV4
重力波动改	发动时一定几率令周围的敌人进入重力状态	LV35／两手持	LV4
燃烧波动改	发动时一定几率令周围的敌人进入燃烧状态	LV35／两手持	LV4
毒波动改	发动时一定几率令周围的敌人进入中毒状态	LV35／两手持	LV4
刚突进极	冲刺时较大几率可以将敌人撞飞	LV35／双脚	LV4
一闪	将较弱的敌人一击必杀	LV40／双手	LV5
生命分配改	攻击时吸收一部分伤害回复我方全员的体力	LV40／双手	LV5
无伤受止改	受到伤害时一定几率不会减少体力	LV40／双手	LV5
解放完全抵抗	完全免疫解放状态	LV40／全身	LV5
封印完全抵抗	完全免疫封印状态	LV40／全身	LV5
冻结完全抵抗	完全免疫冻结状态	LV40／全身	LV5
气绝完全抵抗	完全免疫气绝状态	LV40／全身	LV5
重力完全抵抗	完全免疫重力状态	LV40／全身	LV5
燃烧完全抵抗	完全免疫燃烧状态	LV40／全身	LV5
毒完全抵抗	完全免疫中毒状态	LV40／全身	LV5
不死魂	觉醒槽消耗完毕前不会死亡	LV40／全身	LV5

无双乱舞发动

武幻名称	效果	装备要求	设施等级
乱舞・冰结弹	无双乱舞时附加 1 级水属性攻击	LV1／两手持	初期
乱舞・电击石	无双乱舞时附加 1 级金属性攻击	LV1／两手持	初期
乱舞・土块弹	无双乱舞时附加 1 级土属性攻击	LV1／两手持	初期
乱舞・业火炎	无双乱舞时附加 1 级火属性攻击	LV1／两手持	初期
乱舞・猛毒弹	无双乱舞时附加 1 级木属性攻击	LV1／两手持	初期
乱舞・飞光弹	无双乱舞时附加 1 级阳属性攻击	LV1／两手持	初期
乱舞・封印弹	无双乱舞时附加 1 级阴属性攻击	LV1／两手持	初期
乱舞・扩散光	无双乱舞时附加 2 级阳属性攻击	LV10／两手持	LV2
乱舞・暗黑球	无双乱舞时附加 2 级阴属性攻击	LV10／两手持	LV2
乱舞・冻巨岩	无双乱舞时附加 2 级水属性攻击	LV10／两手持	LV2
乱舞・飞雷击	无双乱舞时附加 2 级金属性攻击	LV10／两手持	LV2
乱舞・重飞砾	无双乱舞时附加 2 级土属性攻击	LV10／两手持	LV2
乱舞・炼飞砾	无双乱舞时附加 2 级火属性攻击	LV10／两手持	LV2
乱舞・毒旋风	无双乱舞时附加 2 级木属性攻击	LV10／两手持	LV2
乱舞・阳矢雨	无双乱舞时附加 3 级阳属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・辉石柱	无双乱舞时附加 3 级阳属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・阴矢雨	无双乱舞时附加 3 级阴属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・影柱	无双乱舞时附加 3 级阴属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・冰矢雨	无双乱舞时附加 3 级水属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・零度柱	无双乱舞时附加 3 级水属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・雷矢雨	无双乱舞时附加 3 级金属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・雷神拳	无双乱舞时附加 3 级金属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・土矢雨	无双乱舞时附加 3 级土属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・巨岩柱	无双乱舞时附加 3 级土属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・火矢雨	无双乱舞时附加 3 级火属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・狱炎块	无双乱舞时附加 3 级火属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・毒矢雨	无双乱舞时附加 3 级木属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・毒龙卷	无双乱舞时附加 3 级木属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・幻泡	无双乱舞时附加泡玉攻击	LV30／两手持	LV4
乱舞・太阳波	无双乱舞时附加最高级阳属性攻击	LV30／两手持	LV4
乱舞・暗津波	无双乱舞时附加最高级阴属性攻击	LV30／两手持	LV4
乱舞・大雪崩	无双乱舞时附加最高级水属性攻击	LV30／两手持	LV4
乱舞・雷光波	无双乱舞时附加最高级金属性攻击	LV30／两手持	LV4
乱舞・重津波	无双乱舞时附加最高级土属性攻击	LV30／两手持	LV4
乱舞・火炎波	无双乱舞时附加最高级火属性攻击	LV30／两手持	LV4
乱舞・毒津波	无双乱舞时附加最高级木属性攻击	LV30／两手持	LV4

●武幻搭配

武幻可以说是本作战斗系统的重中之重，武幻的搭配非常有讲究，我们要针对不同敌人的特点来装备不同的武幻，这样才能做到扬长避短，更大程度发挥武幻的威力。这里抛砖引玉为大家介绍一些高难度关卡的基本武幻搭配与说明，真正适合自己的武幻搭配，还得请各玩家到实际游戏中去发掘。生命粉碎改、鬼神铠、气力集中极、连续突进极这 4 个武幻可以做为后期战斗的标准配置，生命粉碎改可以增加对人型敌人的伤害，鬼神铠可以在受到攻击时不产生硬直，气力集中极可以让武将长时间保持觉醒状态，连续突进极可以快速通过各种机关，有以上 4 个武幻做保证再加上附带阴属性的武器，轻松通过大部分关卡都不成问题。只是这 4 个武幻中有 3 个要在觉醒状态下才会产生作用，所以在战斗开始前建议使用南华仙酒，直接进入觉醒状态。在碰到有吕布的关卡时，我们则必须装备上封印完全抵抗，因为吕布的攻击附带阴属性（阴人一个！），可以将玩家的觉醒状态强制解除，并且在一段时间内不能使用任何道具，有了封印抵抗就可以把吕布的阴属性攻击化为无形。在碰到有魏凤、蜀龙、吴虎的关卡时，则建议装备上不死魂，因为这些关卡只要有玩家死亡就会立刻任务失败，而魏凤、蜀龙、吴虎的攻击力超高，即便玩家处在觉醒状态下也很容易被其秒杀，不死魂的作用就是让玩家在 HP 为 0 的情况下，只要觉醒槽没有消耗完毕，就不会死亡。



肆 武将卡与都市设施

都市中一共有锻冶屋、工房、学问所、交易所、よろず屋、仓库 6 种设施，在系统中选择“都市育成”后玩家可以选择放置 5 张武将卡来给都市设施升级，在每次战斗结束后（任务成功与失败没有限制）都会根据玩家所放置卡片的属性、能力及所属势力来相应增加都市设施的经验值，当经验值达到升级要求后即可与店主对话使用材料进行升级。游戏中一共有 103 张武将卡，可以分为特殊武将卡和大众脸武将卡，特殊武将卡的能力相较大众脸武将卡高出很多。在每次战斗结束后都会随机在都市中遇到武将，上前与其对话后即可获得该武将的武将卡。都市中不单会随机出现武将，还会随机出现大熊猫或者小女孩，这些在每次回到都市后只会随机出现其中一个，所以要将全部武将卡收齐需要花费相当多的时间。



魏

卡片	势力	阶级	属性	能力
曹操	魏	将	火	锻冶屋 +30
曹丕	魏	将	水	学问所 +30
甄	魏	知	阴	仓库 +28
夏侯惇	魏	武	土	工房 +25
典韦	魏	武	金	よろず屋 +25
许褚	魏	武	阳	交易所 +22
夏侯渊	魏	武	木	仓库 +20
张辽	魏	武	火	工房 +20
徐晃	魏	知	水	锻冶屋 +20
张郃	魏	知	金	学问所 +18
曹仁	魏	知	土	よろず屋 +18
司马懿	魏	知	阴	交易所 +18
郭嘉	魏	知	木	仓库 +15
曹彰	魏	武	阳	锻冶屋 +15
曹植	魏	知	火	工房 +14
贾诩	魏	知	水	学问所 +13
李典	魏	武	阴	よろず屋 +13
乐进	魏	武	土	交易所 +10
于禁	魏	武	金	仓库 +10
曹洪	魏	武	阳	工房 +8
郭淮	魏	知	木	锻冶屋 +8
夏侯恩	魏	武	火	学问所 +6
满宠	魏	知	水	仓库 +6
牛金	魏	武	金	よろず屋 +4
夏侯尚	魏	武	土	交易所 +3

吴

卡片	势力	阶级	属性	能力
孙坚	吴	将	阴	仓库 +30
孙策	吴	将	木	工房 +30
孙权	吴	将	阳	学问所 +28
孙尚香	吴	武	火	锻冶屋 +25
周瑜	吴	知	水	仓库 +25
陆逊	吴	知	阴	よろず屋 +22
黄盖	吴	武	土	交易所 +20
太史慈	吴	武	金	锻冶屋 +20
吕蒙	吴	知	阳	学问所 +20
甘宁	吴	武	木	仓库 +18
周泰	吴	武	火	工房 +18
凌统	吴	武	水	よろず屋 +18
小乔	吴	知	金	交易所 +15
韩当	吴	武	土	仓库 +15
虞翻	吴	知	阴	学问所 +14
朱然	吴	武	木	工房 +13
蒋钦	吴	武	阳	锻冶屋 +13
诸葛瑾	吴	知	火	よろず屋 +10
孙休	吴	知	水	交易所 +10
张昭	吴	知	阴	仓库 +8
陈武	吴	武	土	学问所 +8
程普	吴	武	金	工房 +6
薛综	吴	知	阳	锻冶屋 +6
马忠	吴	武	木	よろず屋 +4
鲁肃	吴	知	火	交易所 +3

蜀

卡片	势力	阶级	属性	能力
刘备	蜀	将	水	学问所 +30
关羽	蜀	武	金	工房 +30
张飞	蜀	武	土	仓库 +28
诸葛亮	蜀	知	阴	锻冶屋 +25
赵云	蜀	知	木	よろず屋 +25
马超	蜀	武	阳	交易所 +22
黄忠	蜀	知	火	锻冶屋 +20
魏延	蜀	武	水	学问所 +20
庞统	蜀	知	阴	仓库 +20
关平	蜀	武	土	工房 +18
月英	蜀	知	金	よろず屋 +18
伊籍	蜀	知	阳	仓库 +18
王平	蜀	武	木	交易所 +15
严颜	蜀	武	火	学问所 +15
高定	蜀	武	水	锻冶屋 +14
周仓	蜀	武	金	工房 +13
张苞	蜀	武	土	よろず屋 +13
陈式	蜀	武	阴	仓库 +10
马谡	蜀	知	木	交易所 +10
马岱	蜀	武	阳	学问所 +8
费祎	蜀	知	火	仓库 +8
糜竺	蜀	知	水	工房 +6
孟达	蜀	武	阴	锻冶屋 +6
雷铜	蜀	武	土	よろず屋 +4
刘琦	蜀	知	金	交易所 +3

他

卡片	势力	阶级	属性	能力
吕布	他	武	阳	锻冶屋 +30
貂蝉	他	知	木	学问所 +28
董卓	他	将	火	仓库 +25
袁绍	他	将	水	よろず屋 +25
张角	他	将	金	工房 +25
孟获	他	将	金	工房 +25
袁术	他	将	土	锻冶屋 +20
王允	他	知	阴	学问所 +18
刘璋	他	将	木	仓库 +18
刘表	他	将	阳	よろず屋 +16
何进	他	武	火	锻冶屋 +16
华雄	他	武	水	学问所 +15
阿会喃	他	武	木	よろず屋 +15
金环三结	他	武	土	交易所 +15
高顺	他	武	阴	工房 +14
黄祖	他	武	土	仓库 +14
公孙瓒	他	武	金	交易所 +13
皇甫嵩	他	武	阳	仓库 +10
淳于琼	他	武	木	学问所 +10
苏飞	他	武	火	工房 +10
张任	他	知	水	锻冶屋 +8
张宝	他	知	金	よろず屋 +8
张梁	他	知	土	仓库 +7
张鲁	他	知	阴	学问所 +7
陈宫	他	知	木	锻冶屋 +6
文丑	他	武	阳	よろず屋 +6
颜良	他	武	火	工房 +5
李儒	他	知	水	交易所 +5

注 1：自己所属势力的武将从第一章开始就会出现。
注 2：自己所属势力完成第 5 章后开始出现其他势力的武将。
注 3：大众脸武将出现几率高于特殊武将数倍。
注 4：已获得过武将卡的武将同样会再次出现，再次出现时会给玩家增加 1 点其所使用武器的熟练度。
注 5：自己所使用的武将和共斗武将都是直接出现在都市中，所以无法获得卡片，也就意味着如果不转生为其他武将的话，是永远不可能收集到自己所使用武将的那张卡片的。



武将卡的特殊组合

组合名称	卡片组合	组合效果
属性	属性相同的 3 张卡片	参与组合的卡片能力值 +5
属性（+）	属性相同的 4 张卡片	参与组合的卡片能力值 +10
属性（++）	属性相同的 5 张卡片	参与组合的卡片能力值 +20
能力	能力相同的 3 张卡片	参与组合的卡片能力值 +3
能力（+）	能力相同的 4 张卡片	参与组合的卡片能力值 +5
能力（++）	能力相同的 5 张卡片	参与组合的卡片能力值 +10
势力	势力相同的 3 张卡片	所有都市设施经验值 +3
势力（+）	势力相同的 4 张卡片	所有都市设施经验值 +5
势力（++）	势力相同的 5 张卡片	所有都市设施经验值 +10
空似	画像相同的 3 张大众脸武将卡片	参与组合的卡片能力值 +3
空似（+）	画像相同的 4 张大众脸武将卡片	参与组合的卡片能力值 +5
空似（++）	画像相同的 5 张大众脸武将卡片	参与组合的卡片能力值 +10
特殊 1	关羽 张飞 赵云 马超 黄忠	锻冶屋 +99
特殊 2	吕布 貂蝉	交易所 +30
特殊 3	孙权 周泰	工房 +30
特殊 4	夏侯淳 夏侯渊	よろず屋 +30
特殊 5	孙策 孙坚 孙权 孙尚香	工房 +50
特殊 6	诸葛亮 周瑜 司马懿	よろず屋 +50
特殊 7	曹丕 甄姬	交易所 +30
特殊 8	典韦 许诸	仓库 +30
特殊 9	董卓 貂蝉	交易所 +30
特殊 10	张宝 张角 张梁	学问所 +50
特殊 11	诸葛亮 黄月英	交易所 +30
特殊 12	关羽 关平	工房 +30
特殊 13	刘备 关羽 张飞	工房 +50
特殊 14	周瑜 小乔	交易所 +30
特殊 15	刘备 孙尚香	锻冶屋 +30
特殊 16	月英 貂蝉 小乔 孙尚香	仓库 +99
特殊 17	曹操 曹丕 曹仁	工房 +50

注 1：特殊武将卡不需要按照表格内的顺序放置。
注 2：某项设施的经验增加值如果超过 99 的话，那么会以黄色的 99 来表示，但实际的增加值还是按增加的总和来计算。





伍 武将卡与计略

计略是这次特别版的新增内容，通过不同的卡片组合可以发动不同的计略。在战前准备时可以针对地图中的某一区域设置卡片，最多可以设置 4 张卡片，在联机模式下，每个玩家只能设置 1 张卡片。计略可以是对敌人造成负面影响的，也可以是对自己增加各种有利条件的，只要在战前准备设置好计略后，只在战场上移动到该区域，那么计略就会发动。

计略名称	卡片组合	组合效果
曹家の威光	曹操 曹丕 曹仁	敌装甲无效化
孙家の纽	孙坚 孙策 孙权	敌装甲无效化
义兄弟の酒杯	刘备 关羽 张飞	敌装甲无效化
军师の神算	司马懿 诸葛亮 周瑜	敌体力大幅减少
黄天の秘仪	张角 张梁 张宝	敌体力大幅减少
至爱の绊	曹丕 甄	幸运上升
宠爱の绊	周瑜 小乔	幸运上升
仁爱の绊	诸葛亮 月英	幸运上升
忠爱の绊	吕布 貂蝉	幸运上升
纯爱の绊	刘备 孙尚香	幸运上升
夏候の气炎	夏候惇 夏候渊	敌攻击力大幅下降
忠义の信	孙权 周泰	敌防御力大幅下降
父子の武	关羽 关平	敌攻击力大幅下降
宠姬の舞	董卓 貂蝉	敌觉醒抑制
宿敌の缘	曹操 袁绍	敌觉醒抑制
巨魁の刚勇	典韦 许褚	敌移动速度下降
将器の威仪	阶级为「将」的卡片 4 枚	敌体力消减
毒の计 · 二式	属性为「木」的卡片 4 枚	敌长时间处于中毒状态
燃烧の计 · 二式	属性为「火」的卡片 4 枚	敌长时间处于燃烧状态
重力の计 · 二式	属性为「土」的卡片 4 枚	敌长时间处于重力状态
气绝の计 · 二式	属性为「金」的卡片 4 枚	敌长时间处于气绝状态
冻结の计 · 二式	属性为「水」的卡片 4 枚	敌长时间处于冻结状态
封印の计 · 二式	属性为「阴」的卡片 4 枚	敌长时间处于封印状态
解放の计 · 二式	属性为「阳」的卡片 4 枚	敌长时间处于解放状态
知略の大盾	阶级为「知」的卡片 4 枚	敌攻击力下降
武勇の大矛	阶级为「武」的卡片 4 枚	敌防御力下降
曹魏の凤翼	势力为「魏」的卡片 4 枚	魏国武将武勋大幅增加
孙吴の虎牙	势力为「吴」的卡片 4 枚	吴国武将武勋大幅增加
蜀汉の龙爪	势力为「蜀」的卡片 4 枚	蜀国武将武勋大幅增加
群雄の血盟	势力为「他」的卡片 4 枚	他国武将武勋大幅增加
将器の贯禄	阶级为「将」的卡片 2 枚	敌体力若干减少
毒の计	属性为「木」的卡片 2 枚	敌处于中毒状态
燃烧の计	属性为「火」的卡片 2 枚	敌处于燃烧状态
重力の计	属性为「土」的卡片 2 枚	敌处于重力状态
气绝の计	属性为「金」的卡片 2 枚	敌处于气绝状态
冻结の计	属性为「水」的卡片 2 枚	敌处于冻结状态
封印の计	属性为「阴」的卡片 2 枚	敌处于封印状态
解放の计	属性为「阳」的卡片 2 枚	敌处于解放状态
知略の盾	阶级为「知」的卡片 2 枚	敌攻击力若干下降
武勇の矛	阶级为「武」的卡片 2 枚	敌防御力若干下降
曹魏の霸道	势力为「魏」的卡片 2 枚	魏国武将武勋大幅增加
孙吴の连	势力为「吴」的卡片 2 枚	吴国武将武勋大幅增加
蜀汉の大志	势力为「蜀」的卡片 2 枚	蜀国武将武勋大幅增加
群雄の连合	势力为「他」的卡片 2 枚	他国武将武勋大幅增加

陆 转生祠

●势力转生与武将转生

在本作中不论是势力转生还是武将转生，玩家的金钱和素材、已生产的道具、武器装备等、以及原有武将的等级和各项能力都会得到完全保留，并且没有转生次数限制，可谓是相当厚道。玩家在完成本势力的第六章后，即可到转生祠进行势力转生，转生到其他势力后必须要从第一章开始打起。随着主线章节的发展，玩家在转生祠中可以转生的武将也会相应增多，吴蜀魏三个势力的武将，只要将相应的势力的剧本通关后都可以转生。他势力武将转生条件如下：

貂蝉：完成高难易度关卡中的五星任务“虎牢间の战い”
吕布：在任意势力中完成第六章“武幻螺旋”
董卓：完成高难易度关卡中的五星任务“郿城の战い”
袁绍：在任意势力中完成第六章“天顶の塔”
张角：完成高难易度关卡中的五星任务“黄巾の乱”
孟获：在任意势力中完成第三章孟获篇中“南中平定战”
注1：玩家转生为新武将后，新武将的默认等级为1。

●共斗武将

在转生祠中可以最多选择 3 名共斗武将，只要是可以转生的武将都可以选择作为共斗武将，并且没有势力限制。共斗武将在战斗中同样可以获得经验值升级，即便在战斗中死亡了，过一会便会自动复活。携带共斗武将一起进入战斗的话，游戏会出于平衡性的考虑，会自动调整敌武将的防护罩，例如只携带 1 名共斗武将进入战场，那么敌武将的防护罩将会是平时的 2 倍（玩家操作 1 名武将 +1 名共斗武将），携带 3 名共斗武将进入战场的话，敌武将的防护罩将会是平时的 4 倍。



在战场上按下“L2”可以给共斗武将下达指令，游戏默认是给全体共斗武将下达指令，玩家可以通过操作右摇杆来选择给个别武将下达指令，指令一共有 5 种，分别是：

△**兵器**：首要攻击目标为固定兵器、轻兵器及重兵器
□**杂兵**：首要攻击目标为轻兵、重兵及妖术兵
×**自由**：交由电脑自动选择首要攻击目标
○**武将**：首要攻击目标为敌方武将
R3共斗：玩家当前攻击目标作为首要攻击目标

●客将

在线联机与其他玩家交换武将后，交换来的武将即作为客将存在，客将是可以随时交换回来的。客将可以和共斗武将一样上场杀敌，客将等级、能力及装备与其被交换前是一样的。与朋友交换客将的最大好处不是获得奖杯，而是让武将的全能力值都达到极限 500！我们都知道当玩家所使用的武将等级达到最高的 50 级后，武将的能力值将不会再有增长，将该武将与好友的武将交换，让其作为好友的客将存在，只要好友将该客将带上战场杀敌，在战斗结束后获得的武勋超过 2000 的话，客将的能力值就会获得增长，只要耐心磨练，就可以达到全能力值 500 的极限。

柒 素材交换

本作的素材交换其实和《生化危机 5》的“腐蛋刷钱法”如出一辙，但是作为一款以联机模式作为卖点的游戏，出现如此不严谨的设定看似方便了玩家，实际上是将游戏的乐趣降到了冰点。

在联机模式下，玩家间可以很方便的进行素材交换，并且没有任何素材等级与数量限制。利用多人联机游戏存档分别保存的设定，只要玩家 A 在任务中获得一个素材，将其交换给玩家 B 后（玩家 B 其实可以不用选择任何素材来完成这次交换，也就是什么都不用给，再次 BS），玩家 B 选择保存游戏，而玩家 A 则选择不保存直接退出，这样就可以达成玩家 A 的素材数不变，玩家 B 的素材数不断增加，等达到一定基数了再由玩家 B 交换给玩家 A，直至达到 99 个上限。利用此方法可以很快将所有素材都刷至 99，在生产与强化武器方面可以毫无顾忌，多出来的材料还可以用来换做金钱。**（本次专辑的 DVD 光盘中附带了笔者的全道具存档，请各玩家在使用时自行把握）**





文 SunX & 脆薯条　美编 anubis

使命召唤 现代战争2	Activision	主视角射击
PS3 Modern Warfare 2		美版
2009年11月10日	1-18人	59.99美元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

其实自从《使命召唤 现代战争 2》发售直到今天，想必各位玩家已经充分体验到了这款游戏的魅力，可以说它不仅仅是一个游戏，更是一部投资巨大的互动电影。作为当今世界上最畅销的电子游戏，你根本没有理由去拒绝它，游戏的每一个方面都能让你体验到震撼，单机部分中那段“英雄救雄”的雄壮场面是否记忆犹新？特别合作关卡紧张刺激，多人对战已经达到了空前火热的程度，你还在犹豫什么呢？赶紧拿起手柄，一起进入战火纷飞的现代战争世界吧。

单机“老兵难度”通关指南与难点奖杯

《现代战争 2》的老兵难度远远没没有前作高，在老兵难度中看不到曾经困扰了无数玩家的手雷雨，实在是可喜可贺。在战斗时讲究更为灵活的战法，在摸索战场记录点的同时，还要依赖队友们的突进掩护。另外要注意的就是老兵难度下的敌人枪法超级精准，不能与之硬拼，受重伤后一定要隐蔽后耐心回血。只要注意以上这几点，基本上就没什么大问题了。

第一关 S.S.D.D.

老兵难度：低

本关属于训练关性质，没有难度的选择，首先是基本操作训练，按□拿起桌子上的 M4A1，按 R1 射击靶子后会提示玩家是否要换成反转操作（R3 上下反转），一般都是选“NO”，也就是继续沿用默认操作。接着会依次演示蹲下射击和精确举枪射击（按住 L1 后射击）。然后是射穿障碍物击中靶子的训练，武器的穿透力强度从高到低分别是轻机枪、突击步枪、手枪。最后是丢手雷的训练，转身拿到桌子上的手雷，按 R2 丢到靶子附近即可。基本操作训练完毕后前往靶场，完成靶场的训练任务后会根据成绩来让玩家选择游戏难度，分别是新兵难度（RECRUIT）、普通难度（REGULAR）、困难难度（HARDENED）和老兵难度（VETERAN）。玩家可以无视系统推荐的难度，而直接选择老兵难度展开之后的任务。



相关奖杯	
Back in the Saddle	铜杯
奖杯要求：训练当地民兵部队。	
开启方法：属于剧情奖杯，完成游戏初期的基本操作训练后即可开启该奖杯。	
Pit Boss	铜杯
要求：完成关卡“S.S.D.D.”中的靶场训练，并且最终成绩在30秒之内。	
方法：想在30秒之内完成打靶训练并不是很难，具体思路与SPECIAL OPS中的靶场挑战任务差不多，笔者推荐玩家使用G18连射手枪和M9，移动速度大大提高的同时，还能避免换弹匣。利用手枪的精确射击可以获得-4～-5秒的时间奖励，在射击时还要注意不能误中平民靶，如果失误会有+数秒的时间惩罚。对于新手玩家来说，在稳扎稳打的情况下以35秒左右的成绩完成训练，然后利用时间奖励扣除掉数秒，那么总成绩基本就是在30秒之内了。未能顺利拿到奖杯的玩家，可在训练结束后选择“TRY AGAIN”来重新挑战。	
First Day of School	铜杯
奖杯要求：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“S.S.D.D.”和“Team Player”。	
开启方法：由于“S.S.D.D.”这关没有难度选择，所以只要在30秒内完成最后的打靶训练，那么就算是以老兵难度通过了本关。	

笔记本电脑（1个）

1. 完成游戏初期的基本操作训练后前往靶场，此时先不要右转进入靶场内，而是先去左边的空地，笔记本电脑就摆放在附近的白色桌子上，上前按□调查就算收集成功。

第二关 Team Player

老兵难度：低

任务初期美军和武装分子会呈现两岸对射的局面，此时主角手中的标配武器是挂有枪榴弹的 M4A1 突击步枪，600 发子弹、10 枚榴弹、4 枚闪光弹以及 4 枚手雷，武器弹药方面是非常充足的。对射阶段时跑进左边的小屋中，蹲在窗口可以安全地朝对岸的守军发起攻击，关键打击目标是装备有 RPG 的敌兵，玩家可以从 RPG 的飞行尾烟来判断敌人的具体位置。消灭掉对岸的 RPG 兵后，打击目标会有变化，那就是桥面断层附近出现的一波敌军，全部搞定后友军的架桥装甲车便会开始进行架桥作业，接着上桥进入悍马车后随车开赴城内。车队遭遇袭击后，优先清除楼顶以及二楼窗口内的 RPG 兵，除此之外的敌人对你的威胁并不大。在车队开始逃亡时，敌人多数会出现在楼顶，而地面也会开来几辆敌人的卡车，当悍马车停下后就要快速解决掉卡车后面的机枪手。

进入建筑后小心楼道内的敌人，利用闪光弹能使盘踞在房间内的敌人失去战斗力，在剿灭敌人时要小心倒地打冷枪的濒死状态的敌人。在准备向学校突击前，可以先隐蔽好让友军帮忙清理掉学校门口的敌人，等到时机成熟再快速冲进学校内。学校一楼右边的教室内有数名敌人，不要贸然进入，不然必死无疑。楼梯口也埋伏着敌人，可以让队友走在前面帮你挡子弹。学校二楼窗口蹲着一排敌人，快速逐个歼灭。在与敌人交火的过程中可以拣到 RPD 轻机枪和 AK 突击步枪，这些武器的火力都比较强大，感兴趣的玩家可以耍耍。利用闪光弹和枪榴弹清理掉学校内的最后一批守军后来到大街上，此时街道中出现的敌人的注意力并不在你身上，消灭他们是一件很轻松的事。



相关奖杯	
Danger Close	铜杯
奖杯要求：入选Shepherd将军的精英小队。	
开启方法：属于剧情奖杯，以任意难度完成关卡“Team Player”即可开启该奖杯。	
First Day of School	铜杯
奖杯要求：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“S.S.D.D.”和“Team Player”。	
开启方法：属于剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Team Player”。	
Three-some	铜杯
奖杯要求：在单机模式或特别行动（SPECIAL OPS）模式中，凭借一发榴弹至少杀死3名敌人。	
开启方法：在关卡“Team Player”初期阶段，当清理掉对岸的RPG兵后，桥面断层处会出现一群敌人，此时使用枪榴弹就能一下炸死3名敌人。另外在关卡“Team Player”的末尾部分，从学校内跑到大街上时，前方会涌出大批敌人，此时也能很轻松地一下炸死3名以上的敌人。其实该奖杯并不需要刻意地去完成，在游戏过程中会有无数的机会。	

笔记本电脑（2个）

1. 即将走出学校前，右侧教室内的白色桌子上。
2. 走出学校后，在身前的弹药箱上。

第三关 Cliffhanger

老兵难度：低

关卡初期跟随队友攀爬冰崖，上到悬崖顶部后按方向键←打开消音 ACR 上的心跳探测仪，利用该设备可探测敌人的具体位置。半路看到的敌人可自行快速歼灭，或者索性等待队友来帮你解决。敌人掉落的武器不要去拣，这些武器都没有消音器，使用后会立刻引起警报。与队友分开行动后，要沿着铁丝网的边缘慢慢移动，此时的推进速度不能太快，而是应该利用心跳探测仪来观察敌人的动向，等待队友到位后帮你解决掉这些巡逻



的敌人。进入空军基地后，敌人的吉普车会出现并且不停地以转圈的方式进行巡逻，如果敌人发现尸体的话就会警戒，此时就得根据场面情况来选择移动路线了。总之在老兵难度下，在这一段潜入路程中的敌人的警觉性很高，而且巡逻敌人的数量也不少，所以要多多依靠队友的狙击掩护，他会帮你解决掉半路上的一切障碍。在燃料罐上埋设好 C4 后去指定地点与队友汇合。

拿到 ACS 后进入后半段的撤离部分，引爆 C4 后首先干掉眼前的所有敌人，当队友喊出“Let's go!”时不要贸然地冲出飞机库，因为门外已经蹲守着一群敌人，玩家可以先朝敌人投掷闪光弹，然后蹲在大门附近把外面的可见目标清理掉，优先攻击那些趴在地上的敌人。虽然场面看似很紧急，但是玩家完全不用着急，因为撤离阶段没有时间限制，而且敌人也可以全部消灭干净，不用担心无限出兵的问题。在往脱离地点撤离时，还会遭遇到附近大楼上的密集火力打击，最好的解决办法就是远离那座大楼，利用绕远路的方式跑到斜坡处。滑到斜坡下面后立刻转身朝上面丢闪光弹，能一下闪晕背后出现的 5 个追兵。关卡最后的驾驶环节并不是很难，只需要注意回避武装直升机发射的导弹。

相关奖杯	
Cold Shoulder	**铜杯**
奖杯要求：潜入雪山中的空军基地。	
开启方法：属于剧情奖杯，以任意难度完成关卡“Cliffhanger”即可开启该奖杯。	
Black Diamond	**铜杯**
奖杯要求：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Cliffhanger”。	
开启方法：属于剧情奖杯，在老兵难度下完成关卡“Cliffhanger”即可开启该奖杯。	
Ghost	**铜杯**
奖杯要求：在关卡“Cliffhanger”中，在不触发警报和杀死敌人的情况下成功安装C4。	
开启方法：从爬上悬崖一直到埋下C4的这段路程内都不可以触发警报和杀死敌人，其中的不可触发警报不光是不能让敌人看到你，而且还不能让敌人引起警觉，如果玩家在潜入过程中听到队友说“You've alerted some of the guards”这句台词的话，就说明敌人已经开始警觉，秘密潜入行动已经失败，只能回到上一个记录点重新来过。笔者觉得潜入的难点在于那辆巡逻吉普车，所以在有吉普车的区域内一定要小心翼翼，可以静等吉普车开远后再行动。另外在潜入过程中不要亲自开枪杀敌，而是让队友来帮你解决。当埋设好C4炸弹后，如果听到队友说“No kills, no alerts”这句台词，那么该奖杯就会成功开启。建议各位玩家选择新兵难度来拿这个奖杯，在新兵难度下，感觉敌人的警觉性比较低下。	

笔记本电脑（3个）

1. 潜入空军基地大门之前，先找到附近区域内的雷达塔，爬上雷达塔的梯子就能找到电脑。
2. 埋设好 C4 炸弹与队友汇合后先不要跟随他进行下一步行动，而是来到边上的仓库窗户附近，把大仓库的窗玻璃打碎就能发现电脑。
3. 驾驶雪橇车开始逃亡的过程中，当距离目的地还有 1850 米左右时，会看到道路被一片树林分为了左右两条小道，而电脑就藏在中间的这片树林里，慢慢开过去碾压到地上的电脑就算收集成功了。

第四关 No Russian

老兵难度：低

本关没有关联的奖杯以及笔记本电脑的收集工作，属于剧情关卡，玩家可以选择玩，也可以直接选择“Skip Mission”跳过。前半段的屠杀纯粹是看戏，等到 SWAT 特警出现后，利用枪榴弹加手雷的战术来快速解决掉持有盾牌的特警。停机坪区域的二楼窗户内也埋伏着特警，反击时要注意自己的站位。关卡最后还会驶来两辆 SWAT 的特警卡车，用枪榴弹可轻松秒掉还未停稳的卡车。



第五关 Takedown

老兵难度：中

在本关中能首次让玩家体验到老兵难度的滋味，虽然关卡有难度，但也不是难到让人无法忍受，想轻松过关就需要一点点技巧。初期的追捕任务没有难度，待在车上的时候要趴下躲避子弹，下车追捕时不要误伤平民，抓捕第一名嫌疑犯时要用 ACR 射其腿部，而不能拿霰弹枪去打。进入贫民窟便要陷入苦战了，区域内的的敌人大多躲在屋顶上和屋子内，想要安全地穿越这个区域有两种方法，第一种就是稳扎稳打，把所有挡道的敌人全部消灭，比较费时间而且过程也会非常艰苦。第二种方法就比较具有技巧性了，



那就是一个字“冲”，当平民开始四处逃窜时，玩家就要混迹在人群里，沿着区域最右侧的路线快速行进，沿途遇到成群的敌人就丢闪光弹，凭借着 1 ~ 2 枚闪光弹就能顺利通过这片区域，触发新的记录点。

贫民窟的后半段路程内就没有投机取巧的办法了，敌人的站位非常阴险，大部分敌人都会在窗户口或者楼顶上偷袭你，优先对付放冷枪的狙击手，他们的狙击枪镜头会有显眼的闪光，可由此来确定方位。玩家在推进过程中一定要注意隐蔽，那些错综复杂的屋子是比较好的隐蔽地点。被打成红血了就要找个地方躲起来歇会，千万别硬撑着去对枪，老兵难度下的敌人枪法异常犀利，没有耐心的话会死得很惨。死亡太多次也不要气馁，敌人出现的位置以及数量都是固定的，只要背熟这些就没什么大问题了。

相关奖杯	
Turistas	**银杯**
奖杯要求：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Takedown”和“The Hornet's Nest”。	
开启方法：属于剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Takedown”。	
Tag'em and bag'em	**铜杯**
奖杯要求：在巴西贫民窟中找到Rojas。	
开启方法：属于剧情奖杯，以任意难度完成关卡“Takedown”即可开启该奖杯。	
Look Ma Two Hands	**铜杯**
奖杯要求：在单机模式或特别行动（SPECIAL OPS）模式中，使用双手武器连杀10人。	
开启方法：所谓双手武器就是指双枪，在关卡“Takedown”中可以拣到匪徒的双枪，双手枪或双冲锋枪都可以，只要连杀10人就能开启奖杯。	

笔记本电脑（4个）

1. 贫民窟初期区域内有个地方停着一辆摩托车，电脑就在摩托车附近的屋子内。
2. 贫民窟的巷子区域内，在必经路段中能看到一个梯子，爬上这个梯子进入房间内就能找到电脑。
3. 拿到本关的第 2 台电脑后，前往附近的另一间屋子里就能找到本关的第 3 台电脑。
4. 在必经路段中能看见一辆着火的汽车残骸，此时进入右侧的房间，走楼梯下到楼底的卧室中找到电脑。

第六关 Wolverines！

老兵难度：低

本关的默认武器是 SCAR-H 突击步枪，枪上没有枪榴弹配件，只有霰弹功能，所以在火力上还是稍微有点欠缺。而且 SCAR-H 的射速、穿透力以及弹匣容量都不太理想，所以最好拣一把俄军的 AK 或者 RPD 来做备用。关卡初期利用烟雾弹来躲避俄军的 BTR 装甲车，然后在弹药箱处补充好弹药后窜入餐厅后的小巷内。从小巷一直到加油站埋伏着不少敌兵，战斗时要找好掩护，最好是让队友先冲在前面，自己则尾随在后。

从加油站往对面的西餐厅进发，此时如果队长还没来得及下达新的指令，也要自觉地跑到西餐厅楼顶上去，避免在等待命令的时候被敌人的冷枪打中枉送性命。来到西餐厅楼顶，首先拿到地雷，在两处梯



子处设置好雷区，然后把副武器换成带有热感镜头的M14，因为敌人大部队即将从烟雾中向你所处的位置发起冲锋。敌人开始冲锋的时候可以架设警戒机枪来增强火力，自己则蹲着用M14展开防守反击。抵挡住敌人的冲锋后接到新指令，此时要赶快从楼顶上下来，不然就会被从天而降的炮弹击中。

往对面加油站边上的快餐厅进发的途中，会有数辆BTR装甲车骚扰你，需要用烟雾弹来掩护自己。进入餐厅拿到柜台上的UAV装置就可以利用掠夺者导弹虐杀暴露在室外的敌军部队了。接下来的目标地点是另一家快餐店，里面隐藏着的敌人是不会跑到店外的，只能硬着头皮跑进去激战。等到发展到UAV失灵的剧情时，敌人的武装直升机就会出现，此时又要跑回加油站边上的快餐店里拿到毒刺对空导弹。如果玩家一时手潮没能顺利击落直升机也不要慌张，躲在房子里使用普通武器也能直升机造成伤害。在老兵难度下打落敌人的第一架武装直升机后不久还会出现第二架直升机，如果毒刺用完的话就跑去西餐厅楼顶，那里有个弹药补给箱，顺利补充好弹药后把飞机击落。剩余时间内玩家还要在各个地点之间来回穿插掩护，难度不是很高，只要注意找好掩体和及时击杀扑过来的敌人即可，等到友军大部队出现后就胜利在望了。

相关奖杯	
Red Dawn	银杯
奖杯要求：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Wolverines!”和“Exodus”。	
开启方法：属于剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Wolverines!”。	
Royale with Cheese	铜杯
奖杯要求：保卫Burger市。	
开启方法：属于剧情奖杯，以任意难度完成关卡“Wolverines!”即可开启该奖杯。	
Some Like it Hot	铜杯
奖杯要求：在单机模式或特别行动（SPECIAL OPS）模式中，用带有热感镜头的武器（thermal weapon）连杀6人。	
开启方法：在关卡“Wolverines!”中，玩家来到西餐厅楼顶时可以拿到带有热感镜头的M14，用这把枪连杀6人即可开启奖杯。	
Ten plus foot-mobiles	铜杯
奖杯要求：在单机模式或特别行动（SPECIAL OPS）模式中，用一发掠夺者导弹炸死至少10名敌人。	
开启方法：在关卡“Wolverines!”中，当玩家拿到UAV装置进入坚守状态后，利用空中的UAV可以探测到地面上的数批敌军作战群的动向，此时发射掠夺者导弹可轻易地炸死10名以上的敌人。	

笔记本电脑（4个）

1. 加油站内的柜台上。
2. 银行内的某个桌子上（Nates 西餐馆左边的建筑就是银行）。
3. TACO TOGO 快餐店内的桌子上。
4. BURGER TOWN 快餐店外的垃圾箱里。

第七关 The Hornet's Nest

老兵难度：低

继续在地形复杂的巴西城市中作战，玩家装备有UMP45微冲和G18连射手枪，利用这些武器对付匪徒是绰绰有余的。在第一个作战区域内可以躲在友军后面攻击，把所有可见的敌人都清理干净。在战斗过程中，载有机枪手的卡车会进入视线中，此时最安全的推进路线就是进入区域右侧的一连串的破屋子，蹲在窗口可以轻松歼灭区域中间部位的敌人。来到垃圾场空地区域后，由于敌人数量很多并且都躲在掩体后面，可以利用闪光弹战术来解决他们。正式进入街道区域，此处火力过于密集，大量的敌人们都蹲在屋子的窗口后面攻击你，好在路边的屋子都彼此相通，玩家可以进屋清扫残余的敌人。在推进的过程中会发现马路边的汽车比较多，千万不要蹲在还未爆炸的汽车后面，这些车辆等于是一个个定时炸弹，说不定什么时候就会爆炸，为了保险起见可以先打爆。到达菜市场区域，这里环境复杂、视野极差，并且敌人全都龟缩在菜摊后面，所以玩家在采取行动前记得丢闪光弹。本关最后阶段只有一个字“跑”，需要在房顶上跳来跳去，目的是为了找到前来接应的直升机。在第一处跳楼处会发生剧情，玩家会失足掉落地面，此时就要按照系统提示的路线狂奔，看到直升机后纵身一跳抓住绳梯才算惊险过关。



相关奖杯	
Turistas	银杯
奖杯要求：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Takedown”和“The Hornet's Nest”。	
开启方法：属于剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“The Hornet's Nest”。	
Colonel Sanderson	铜杯
奖杯要求：在关卡“The Hornet's Nest”中，在10秒内杀死7只鸡。	
开启方法：我们的目标就是菜市场区域中那些关在笼子里的鸡，在10秒钟内杀死7只鸡就能开启奖杯，在新手难度下会比较简单一些，先找准鸡笼子的位置，然后用枪杀或用手雷炸都可以。	
Desperado	铜杯
奖杯要求：在单机模式或特别行动（SPECIAL OPS）模式中，连续使用5种不同的武器杀死5名敌人。	
开启方法：关卡初期的敌人数量比较多，武器品种也比较丰富，玩家可以拣土匪的枪来用。也可以直接按照默认步枪、手枪、手雷、刀、敌人的枪来杀死5名敌人。	

笔记本电脑（4个）

1. 第一块交战区域中的黄色屋子内就有电脑（屋子里有辆蓝色的汽车）。
2. 垃圾场空地区域尽头的油桶上。
3. 街道区域内有着粉红色外墙的冰淇淋店的三楼桌子上。
4. 足球场对面的球门后面的窗户口能拿到里面的电脑（需要打碎玻璃）。

第八关 Exodus

老兵难度：低

回到美俄交战的战场，由于我方有装甲车的火力援助，所以初期的战斗毫无难度，玩家可利用红外指引装甲车朝敌人最密集的地方攻击，将盘踞在屋子里的敌人数量削减到最低，然后再冲进去歼灭残余的敌人。行动中最佳的隐蔽地点就是场景右侧的那一排排的屋子，利用这些屋子慢慢推进，这样道路中央的装甲车和友军便会整体往前压。由于本关的默认武器是SCAR-H，所以建议把副武器手枪换成RPD或者AK。在推进过程中会看到敌人的运输直升机在空中盘旋，此时要指挥装甲车摧毁这些输送兵源的飞机。收费站附近的战斗最为激烈，优先摧毁道路中央的敌人的警戒机枪，然后指挥装甲车火力压制收费站内的敌人。

通过木桥来到别墅区，此时道路两边的房子内外都隐藏着大量的敌人，依旧指挥装甲车压制道路外侧的可见目标，而自己则要进入别墅中清剿残敌。由于房间内部比较复杂，敌人数量也很多，不要贸然冲进屋子里，不然很容易被手拿霰弹枪的敌人秒杀，利用闪光弹战术会比较安全。穿过别墅来到敌人防空炮阵地，利用红外引导AC130的炮火来进行打击，完成后顺利进入关底的飞机残骸内。



相关奖杯	
Red Dawn	银杯
奖杯要求：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Wolverines!”和“Exodus”。	
开启方法：属于剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Exodus”。	
The Harder They Fall	铜杯
奖杯要求：在单机模式或特别行动（SPECIAL OPS）模式中，杀死2个正在降落登陆的敌人。	
开启方法：所谓降落登陆就是指从直升机上索降到地面的意思，在关卡“Exodus”初期能看到敌运输直升机上有大量敌人准备索降到地面，要在敌人未落地前下杀死他们就能开启奖杯。	

笔记本电脑（3个）

1. 街道左侧的某间屋子内的办公桌上，那间屋子的特征是：门口停着卡车和摩托车，屋内墙壁是红色的。
2. 收费站右侧屋子内的桌子上。
3. 跟随装甲车过桥后，街道右侧第二座豪华别墅的二楼沙发上。

第九关 The Only Easy Day...Was Yesterday

老兵难度：低

前往钻油平台营救人质，玩家此行的随身装备非常精良，分别是带有消音器的 M4A1 和带有热感镜头的 SCAR-H。利用消音 M4A1 干掉一个开小差的守卫后炸门营救人质，在子弹时间内优先射杀劫持着人质的敌人，采用单发点射的方式即可。这里笔者想说个小 BUG，当玩家营救完第二个屋子的人质，并且引爆 C4 触发警报后，玩家手中的 M4A1 会自动失去消音功能，而如果玩家在引爆 C4 前把 M4A1 换成其他枪，然后等 C4 爆炸后再去把 M4A1 拣回来，就会发现 M4A1 依旧具有消音功能。其实消不消音对战斗来说没多大区别，只不过拿着消音武器更有精英的感觉（笑），感兴趣的玩家可以试一下。警报拉响后敌人会蜂涌而出，最安全的位置就是缩在队友后面，上到二层平台的过程中要小心楼梯上跑下来的敌人，蹲在楼梯下边可轻松暗算掉这些援兵。来到二层平台后会有大批的敌人从顶层索降下来，同时敌人的武装直升机也会出现，场面可以说是非常混乱危险的，最保险的打法就是拿到 A T4 火箭筒后马上返回一层平台，武装直升机就会被你吸引到下面一层，此时玩家就有充裕的时间瞄准并击落飞机，而不用担心敌人的骚扰。在二层扫荡时多依靠队友，他们与敌人近距离交战的能力非常强悍。顶层平台区域是本关最后的难点，敌人会设置烟雾来制造混乱，玩家不要傻傻地站在顶层对敌人交火，而是快速退至楼梯下进行蹲守，因为敌人会借着烟雾朝你所处的位置逼近，特别是拿霰弹枪的敌人对你的威胁最大。在楼梯下面清理掉大批跑下来的敌人后再跑回顶层，利用手中的热感武器攻击高处窗口以及远处蹲点的守军。把敌人全部消灭干净后进行炸门营救工作，由于房间里有大量的炸弹，所以不能乱开枪，记得一定要第一时间干掉那名朝你扑过来的敌人。



相关奖杯	
Prisoner ＃627	银杯
奖杯要求：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“The Only Easy Day...Was Yesterday” 和“The Gulag”。	
开启方法：属于剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“The Only Easy Day...Was Yesterday”。	
Knock—knock	铜杯
奖杯要求：在单机模式或特别行动（SPECIAL OPS）模式中，在慢动作中4枪连杀4人。	
开启方法：所谓慢动作就是炸门营救人质时的子弹时间，依靠精确点射可以轻松达成4枪杀4人的挑战。	

笔记本电脑（3个）

1. 救完第一个屋子的人质后上楼，在过道里的杂物柜上能发现电脑。
2. 救完第二个屋子的人质，埋设 C4 炸毁屋子引发警报，消灭敌人后在下个屋子的杂物柜上找到电脑。
3. 遭遇敌人直升机后全灭整个平台内的敌人，然后进入尽头的大仓库，电脑就在楼梯后面。

第十关 The Gulag

老兵难度：低

监狱突袭任务的初期纯粹是观赏性的桥段，坐在飞机上只需要把防空导弹附近的 RPG 兵清理掉即可。落地后用 M14 对付高处的守军，优先干掉持有狙击枪的敌人，对枪时最好躲在吉普车残骸后面，当清理掉一定数量的敌人后我方的直升机会进行火力援助，趁这个时机向前推进。进入监狱内部后不要跑在最前面，而是跟在队友身后。来到环型控制室区域，在等待队友开锁的时间段内会出现数批敌人，这些敌人都会狡猾地躲在铁皮窗户后面，借助武器的穿透杀伤功能，玩家可根据探照灯的指示来直接射穿那些躲着敌人的铁皮窗户。再次进入中央控制室，把副武器换成盾牌，这块盾牌对以后的任务有着巨头的好处。在等待开门的时间段内敌人会展开疯狂扫射，玩家要扛着盾牌蹲下进行防守。等到队友开始行动后，玩家就要在盾牌的保护下慢慢推进，利用盾击把沿途遇到的敌人清理掉。

由于随身携带着盾牌，所以在接下来的路程中基本处于无敌的状态，半路遇到的敌人都可以直接盾击敲死，惟一稍微有点难度的环节就是浴室突围，炸开墙壁后在子弹时间内尽可能多地杀死敌人，然后快速跑到第二道门附近，此时敌人的盾牌兵也会出现，想要稳扎稳打的话就用盾牌来敲死他们，如果想投机取巧的话就采用闪光弹战术，把第二道门附近的敌人全部闪晕后猛冲过去，冲过门后转身一边防御好一边退到尽头的大洞中。



相关奖杯	
Prisoner ＃627	银杯
奖杯要求：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“The Only Easy Day...Was Yesterday” 和“The Gulag”。	
开启方法：属于剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“The Gulag”。	
Soap on a Rope	铜杯
奖杯要求：突袭监狱。	
开启方法：属于剧情奖杯，以任意难度完成关卡“The Gulag”即可开启该奖杯。	
Unnecessary Roughness	铜杯
奖杯要求：在单机模式或特别行动（SPECIAL OPS）模式中，用防爆盾击倒1名敌人。	
开启方法：在关卡“The Gulag”中拿到盾牌并击倒1名敌人即可开启该奖杯。	

笔记本电脑（4个）

1. 在进入地下监狱之前，附近有楼梯的屋子内有电脑。
2. 有好多显示器的监视室内的桌子上。
3. 队友们装备盾牌开始突击后，在沿途的牢房内有电脑（牢房附近的墙壁上许多铁笼子）。
4. 找到 Price 后立刻朝左看，电脑就在桌子上。

第十一关 Of Their Own Accord

老兵难度：低

又回到了美俄交战的地方，任务开始后朝左看，把副武器手枪换成 M14 狙击步枪。跟随队友跑出避难所后沿着壕沟移动，等到队友喊到“GO GO GO”的时候也不要急着行动，而是让队友们先跑进建筑内，他们会把遇到的敌人都清理掉。进入建筑后立刻躲到墙角的弹药箱后面，探头消灭房间深处以及二层的敌人。建筑内部的门和窗比较多，敌人大都喜欢躲在那些掩体后面，玩家可使用闪光弹和枪榴弹来对付他们。另外由于房间内光线比较暗，用 M4A1 的光学瞄准镜可能会费力一点，而使用 M14 的话就能轻松狙杀蹲守在黑暗角落内的敌人。跟随队友上楼发现敌人的防空武器，这块区域的敌人站位比较分散，不能贸然突进。来到墙角有缺口的房间，任务是用标枪导弹炸毁地面的装甲车，接着使用地上的巴雷特狙杀手拿火箭炮的敌人，远处的那些白色人影就是目标。听到队友呼喊就要展开防御战，去门口埋设地雷可以炸死不少试图冲进来的敌人。顶住敌人的扫荡后还要用标枪导弹打天上的武装直升机，瞄准的时候不要过于暴露自身，因为在老兵难度下直升机会俯冲过来进行扫射。全部搞定后就拼命往楼顶跑吧，不要去管身后的大量追兵。最后乘坐直升机扫荡的环节纯粹是用来欣赏的，毫无难度。





相关奖杯

Homecoming	银杯
奖杯要求：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Of Their Own Accord”、“Second Sun”和“Whiskey Hotel”。	
开启方法：属于剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Of Their Own Accord”。	

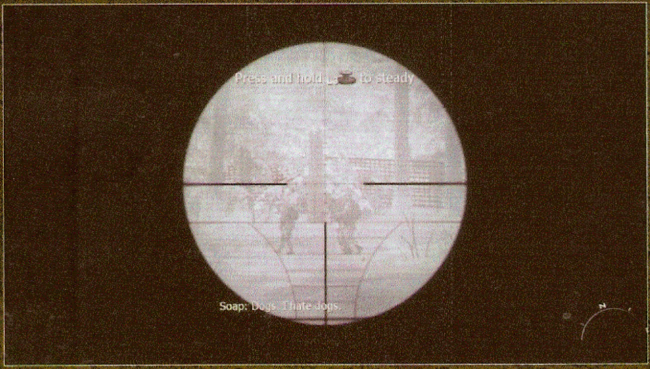
笔记本电脑（2个）

1. 关卡初期阶段，首次进入建筑后，可在开启的电梯内找到电脑（电梯门被尸体卡住无法关起的那部）。
2. 在有防空武器的楼道区域中，附近有扇门内会出现放冷枪的敌人，把敌人干掉后进入房间就能找到电脑。

第十二关 Contingency

老兵难度：中

关卡前半段是狙击任务，跟随队友的指令行动，出现在视野中的敌人需要和队友配合解决。躲过BTR装甲车的突然袭击后进入一段潜入环节，首先贴着场景最右侧边缘躲过第一批巡逻士兵，接下来的行动要按照队友指示，每发现一个固定哨所时，玩家只需要打倒一侧的敌人，队友会帮你搞定另一侧的敌人，射击顺序为先打人再打狗，不然狗叫声会惊动周围的敌人。来到交叉路口时会看到第二批巡逻士兵，可以直接狙杀，比较考验玩家的狙击技术。来到山坡处会发生UAV被击落的剧情，从山坡上滑下去后可以拿到带心跳探测器的M240轻机枪，用这把枪可抵御大批的敌人。等到敌人的防空武器被摧毁后就能用掠夺者导弹轰杀区域内的敌人了。进入突袭基地的阶段，也是本关的难点所在，在老兵难度下突出基地有1分45秒的时间限制，这点时间只够发射3次导弹，玩家会面临先轰炸武装直升机还是先打击地面目标的选择，笔者的打法是先打击基地入口附近的守军，打击准确的话可以炸死一整片敌人外加开来的吉普车，解决之后能更容易地进入到基地内部。推进的过程中要提防天上的直升机，利用拣来的火箭筒炸毁敌人的增援卡车，等到第2次使用导弹时再击落天上的直升机，此时在时间方面应该还有1分钟左右的剩余。耐心等到可第3次使用导弹时，打击区域内最后一片守军密集区。最后守护平台的任务后就比较简单了，趴在平台上利用导弹轰杀源源不断出现的追兵，坚持到剧情发生即可。



相关奖杯

Two Birds with One Stone	铜杯
奖杯要求：在单机模式或特别行动（SPECIAL OPS）模式中，一颗子弹杀死2名敌人。	
开启方法：在关卡“Contingency”中有很多机会一枪杀2名，非常轻松惬意。	
Ends Justify the Means	**铜杯**
奖杯要求：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Contingency”。	
开启方法：属于剧情奖杯，在老兵难度下完成关卡“Contingency”即可开启该奖杯。	
Desperate Times	**铜杯**
奖杯要求：协助美国人的计划。	
开启方法：属于剧情奖杯，以任意难度完成关卡“Contingency”即可开启该奖杯。	

笔记本电脑（3个）

1. 躲过装甲车的袭击后进入山林潜行，在山林内能看到某棵树上挂着一个大大降落伞，降落伞下面的箱子上有电脑。
2. 突入基地后前往左边的屋子，电脑就在靠门边的桌子上（那个屋子就是特殊任务中平台狙敌的屋子）。
3. 基地内的直升机平台上的箱子上。

第十三、十四关 Second Sun& Whiskey Hotel

老兵难度：中

本关分为两部分，前半部分几乎没有难度，电磁脉冲的剧情过后记得拣几把裸枪，在搜查房间的过程中会与敌人展开激战，可以利用穿墙扫的方法攻击房间内的敌人。关卡的后半部分稍微有点难度，难点在于向白宫突进的环节，由于敌人的RPG和子弹具有随机性，所以整个推进过程需要一点运气，但是成功推进的关键还在于找到记录点。第一个记录点在左前方的弹坑中，沿着左侧版边跑过去趴下就能触发。第二个记录点在直升机残骸后面，冲过去趴下一会就能触发。然后快速跑到战斗机残骸后面趴着，再看准时机冲到前面的吉普车残骸后面，此时就已经快接近白宫了。趴在吉普车后面探头歼灭近处的敌人，不要去管屋子顶部的机枪手，那些机枪手是杀不完的。把楼底的目标清理得差不多后再一口气冲到白宫附近的绿化带下，蹲守片刻后队友便会整体前压直至冲进屋子内。白宫内部的战斗几乎没有难度，虽然房间里的环境比较复杂，但是有无敌队友在就完全不用担心了。



相关奖杯

Homecoming	银杯
奖杯要求：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Of Their Own Accord”、“Second Sun”和“Whiskey Hotel”。	
开启方法：属于剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Second Sun”和“Whiskey Hotel”。	
Whiskey Hotel	**铜杯**
奖杯要求：夺回白宫。	
开启方法：属于剧情奖杯，以任意难度完成关卡“Whiskey Hotel”即可开启该奖杯。	

笔记本电脑（2个）

1. 进入白宫之后，友军会破门而入，电脑就在这个走廊内的左边沙发上。
2. 接近关底阶段，经过大厅的楼梯后进入到下个房间，电脑就在这个房间的右边角落箱子上（此时友军已经点燃了绿色信号弹）。

第十五关 Loose Ends

老兵难度：中

关卡初期遭遇埋伏后立刻靠边趴下警戒，等待队友的烟雾弹出现后冲进烟雾中，趁敌人还没反应过来的时候干掉他们。连续冲过两三个烟雾阵后跑到别墅门口，此时敌人的吉普车上会下来不少敌人，战斗时不要节约弹药，把手里的闪光弹全部丢出去是最为安全有效的。别墅区域内的连续炸门环节没有难度，全部完成后记得去别墅地下室的弹药仓库补充弹药，然后在别墅的各个出口处埋设好地雷。进入下载文件的坚守战，此时的最佳蹲守地点在二楼，蹲在楼梯口看住楼下的正门以及右边餐厅的门。在坚守过程会触发3次记录点，当文件下载进度达到1000左右时就要下楼进行防守，因为房间后面会出现敌人，他们会打坏下载文件的器材。在楼下蹲守时可以选择蹲在正门边的小房间内，看到有接近文件下载器的敌人就快速击倒。完成文件下载的任务后开始撤离，可直接跑出正门沿着地图左侧行动，此时前方有敌人，后面又有追兵，很容易就被前后夹击，最安全的的跑位就是去左侧有太阳能板的区域，先躲在那里避避风头，等背后的追兵都跑过去后再往目的地推进。发生炮击的剧情后不要急着往山下冲，要等敌人差不多都被炸死后再行动。



相关奖杯

Queen takes Rock	银杯
奖杯要求：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Loose Ends”和“The Enemy of My Enemy”。	
开启方法：属于剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Loose Ends”。	
The Pawn	**铜杯**
奖杯要求：突袭Makarov的据点。	
开启方法：属于剧情奖杯，以任意难度完成关卡“Loose Ends”即可开启该奖杯。	

笔记本电脑（3个）

1. 别墅背后的湖边有个船坞，电脑就在船坞附近。
2. 别墅地下室破门而入后发现全是武器的房间内。
3. 别墅二楼破门进入的房间内（浴缸里有充气娃娃的房间）靠窗的桌子上。

第十六关 The Enemy of My Enemy

老兵难度：中

著名的飞机坟场逃亡关，美军和俄罗斯部队正在交战，他们都是你的敌人，场面可以说是非常混乱的。在老兵难度下，想稳扎稳打来慢慢推进到目的地是极其费力的，也是不太现实的。笔者这里就介绍一条最快速最简单的撤退路线，任务开始后立刻跳下飞机往地图的左边版边跑过去，迎面遇到的敌人正在交火，他们一般都无暇顾及你这个不速之客。玩家要沿着地图最左边的小道一路狂奔，记得要一直按着跑步键，在狂奔过程中能触发3个记录点，所以不需要有死了就前功尽弃的担忧。半路遇到的敌人有可能会注意到你的存在，如果看到扎堆的敌人离你比较近的话就丢闪光弹。等到跑到飞机残骸上时能看到AC130从你头上飞过，此时不要犹豫，不要想清光敌人再行动，因为如果你清光了所有可见的敌人后，新出现的敌人的注意力就会全部转移到你的身上，所以必须趁场面混乱的时候行动。快速跳下飞机残骸继续沿着最左边的路线狂奔，如果敌人的站位正好挡住了你的去路的话就丢闪光弹，依靠这个方法能一口气跑到目的地。之所以笔者推荐沿着左侧撤离的路线，是因为俄军部队大都在场景左边那一侧，个人感觉俄军的枪法比较臭，注意力也不高，基本不会注意到你的存在，而美军部队就比较讨厌了，他们都非常敏感，枪法也更为精准，还是远离他们比较好。



相关奖杯	
Out of the Frying Pan	**铜杯**
奖杯要求：完成飞机坟场的任务。	
开启方法：属于剧情奖杯，以任意难度完成关卡“The Enemy of My Enemy”即可开启该奖杯。	
Queen takes Rock	**银杯**
奖杯要求：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Loose Ends”和“The Enemy of My Enemy”。	
开启方法：属于剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“The Enemy of My Enemy”。	

笔记本电脑（2个）

1. 任务开始后跳下飞机，进入右侧的飞机残骸内，在机头位置可以找到电脑。
2. 接近关底时要爬个小山坡，电脑就在这个山坡上的飞机残骸内。

第十七关 Just Like Old Times

老兵难度：低

任务初期的狙击和暗杀环节没有难度，和队友配合可轻松搞定。进入山洞后的难点在于与大批的敌人激战，战斗时一定要找好掩体，敌人虽然会朝你的位置移动，但是他们的移动速度比较慢，玩家有足够的时间搞定他们。总之在这一环节不能心急，受伤后要及时回避。出了山洞以后就能拿到重要装备盾牌了，扛着盾牌过桥时要小心别失足掉下悬崖，要以蹲下的姿态慢慢接近朝你开火的敌人，依靠这块盾牌能抵御正面的所有攻击。一边推进一边带动队友往前压，遇到同样装备有盾牌的敌人时就要利用盾击来一个一个敲死他们。来到有烟雾的区域时可以丢闪光弹把挡道的敌人都闪晕，然后快速冲到目的地门口反身进行防守，从后面赶来的队友会帮你把所有敌人都搞定。炸开门后利用精确点射搞定7，8个敌人，要注意别打到炸弹上。关卡最后阶段的战斗就更简单了，当看到敌人的两架直升机飞过来的时候，赶紧去拿AT4火箭筒，在那架小型载人直升机还没着陆前就抢先将其摧毁。

相关奖杯	
Off the Grid	**银杯**
奖杯要求：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Just Like Old Times”和“Endgame”。	
开启方法：属于剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Just Like Old Times”。	
No Rest For the Wary	**铜杯**
奖杯要求：在单机模式或特别行动（SPECIAL OPS）模式中，用刀杀死1名毫无防备的敌人。	
开启方法：在关卡“Just Like Old Times”中，进入山洞后会看到1名正在看电视的敌人，从背后给他一刀就能开启奖杯。	

笔记本电脑（4个）

1. 进入山洞后，正在看电视的敌人的右侧角落内有电脑。
2. 全灭山洞内的敌人后，在即将出山洞之前，可在左边的箱子上找到电脑。
3. 充满烟雾的溶洞内，右侧角落内武器箱子上（边上有把MG4）。
4. 全是炸弹的电脑室内的左边桌子上。

第十八关 Endgame

老兵难度：低

最后的驾驶关卡的难度也不高，主要考验玩家闪躲技术和换弹匣的时机把握。遇到发射RPG的敌人时就要以S型路线进行躲避，开到开阔湖面的时候一定要快速干掉挡在身前的敌人快艇，因为自己的快艇承受不了过于密集的火力。途中出现的敌武装直升机还会朝你发射火箭弹，看准落点就能轻松躲过。

相关奖杯	
Off the Grid	**银杯**
奖杯要求：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Just Like Old Times”和“Endgame”。	
开启方法：属于剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Endgame”。	
Drive By	**铜杯**
奖杯要求：在单机模式或特别行动（SPECIAL OPS）模式中，在驾驶交通工具的情况下杀死20名敌人。	
开启方法：在关卡“Endgame”中能轻松获得这个奖杯。	

笔记本电脑（1个）

1. 上快艇前的岸边．

其余奖杯列表

The Price of War	金杯
奖杯要求：以困难（Hardened）或老兵难度（Veteran）通关一次	
开启方法：虽然以困难难度通过就能获得这个奖杯，但是所有关卡都有对应老兵难度的奖杯，所以玩家可以直接玩老兵难度，以免重复劳动。	

For the Record	银杯
奖杯要求：以任意难度通关一次。	
开启方法：以老兵难度过关就能获得该奖杯。	

Star 69	金杯
奖杯要求：完成特别行动（SPECIAL OPS）模式中的所有难度级别的任务。	
开启方法：全部23个特别任务都要达成3星评价。	

Operational Asset	铜杯
奖杯要求：在至少5个不同的特别任务中获得3星评价。	
开启方法：任意5个特别任务都达成3星评价即可。	

Operative	银杯
奖杯要求：在至少10个不同的特别任务中获得3星评价。	
开启方法：任意10个特别任务都达成3星评价即可。	

Professional	银杯
奖杯要求：在至少15个不同的特别任务中获得3星评价。	
开启方法：任意15个特别任务都达成3星评价即可。	

It Goes to Eleven	铜杯
奖杯要求：在至少11个不同的特别任务中获得1星评价。	
开启方法：任意11个特别任务都达成1星评价即可。	

Honor Roll	银杯
奖杯要求：在所有的特别任务中获得1星评价。	
开启方法：所有的特别任务都达成1星评价即可。	

Gold Star	铜杯
奖杯要求：在特别任务中获得1颗星。	

Hotel Bravo	铜杯
奖杯要求：在特别任务中获得4颗星。	

Charlie On Our Six	铜杯
奖杯要求：在特别任务中获得8颗星。	

Blackjack	铜杯
奖杯要求：在特别任务中获得21颗星。	

Specialist	银杯
奖杯要求：在特别任务中获得30颗星。	

Downed but Not Out	铜杯
奖杯要求：在特别任务中，在倒地状态下杀死4人。	
开启方法：这个奖杯需要双人合作，推荐任务为“Evasion”，开始游戏后就能看到敌人的巡逻小队，叫同伴把你打残，然后你用手枪杀死4人即可。同伴可在边上帮忙吸引敌人和丢闪光弹。	

I'm the Juggernaut	铜杯
奖杯要求：在特别任务中杀死一个重装兵。	
开启方法：在特别任务“Snatch&Grab”中能首次遇到重装兵。	

The Road Less Traveled	铜杯
奖杯要求：在单机模式中收集22个笔记本电脑。	

Leave No Stone Unturned	铜杯
奖杯要求：在单机模式中收集45个笔记本电脑。	

特别行动模式（SPECIAL OPS）单人快速通关

Alpha Mission

The Pit

任务难度：低

训练任务是《现代战争》系列的传统模式，如果玩家在单人故事模式初期没玩尽兴的话，可以在这个训练关卡内尽情挑战自己的极限。在1星难度下只要求玩家完成整个训练过程即可，完全没有难度，玩家可趁此机会先熟悉下靶子出现的位置。2星难度的达标成绩要求在45秒之内，稳扎稳打便能轻松完成。而3星难度则要求玩家在35秒内完成整个训练过程，这对于新手玩家来说并不是一件容易的事，下面就来谈谈在35秒内完成训练任务的诀窍。在训练场内共有24块敌兵靶子，在靶子分布上要做到心里有数，进楼前有10块靶子，楼内有8块靶子，跳下平台后还剩最后6块靶子。提高成绩的关键要看玩家的移动推进速度和清靶效率。首先从枪械上来分析，突击步枪的弹匣容量都是30发，这虽然有利于射击补正，但是拿着突击步枪就跑不快，严重影响训练成绩。使用手枪虽然需要很高的精确度，但好处也是显而易见的，那就是移动速度大大提高。所以想要获得好成绩，笔者的建议就是舍弃自动步枪，而是拿两把手枪来完成整个训练过程。手枪推荐M9和USP .45，M9有15发子弹，USP .45有12发子弹。总共27发子弹来对付23块靶子（其中1块需要用刀砍）是完全够用的，基本不需要换弹匣。首先拿M9开局，用15发子弹来命中13块靶子，在这个过程中一定要以举枪精确射击的方式来保证命中率。上楼前切换为USP .45，以USP .45独有的出力方式剃中第14块靶子，接着利用USP .45的12发子弹来解决剩余的10块靶子。值得一提的是，跳下平台后遇到的6块靶子都可以一枪打中两个。

Sniper Fi

任务难度：低

抵御敌军潮水般攻势的战斗任务，首先来看各难度下的敌人配置，1星难度下敌军会发起3轮攻势，其中包括1辆吉普车和1辆卡车。2星难度下敌军会发起4轮攻势，包括2辆吉普车和1辆卡车。3星难度下敌军会发起5轮攻势，包括3辆吉普车和2辆卡车。由于敌人只会从正面对你发起冲锋，所以只需躲在初始平台上的铁皮箱子后面，用巴雷特轻松狙杀朝你步步逼近的敌人，有信心的玩家可以直接选3星难度来进行挑战。任务开始后先把手中的沙鹰换成带有心跳探测仪的M240轻机枪，此枪的作用是探测敌人位置。清理完第1轮的15个敌人后会有短暂的休整时间，此时拿上附近箱子上的地雷，在平台底部的交通要道上插好若干地雷，以防止敌人冲上平台。从第2轮开始，玩家还能在平台上获得AGM导弹发射装置，按方向键→就能发射遥控导弹来垂直打击敌人，优先打击目标是敌人的车辆。在抵御最后3轮的猛烈进攻时，光使用巴雷特重狙已经很难快速有效地消灭敌人，所以就要频繁使用AGM导弹来快速清理敌人。要注意的是，AGM导弹的使用次数虽然是无限的，但是不能连续发射，中间会间隔一段时间，在打击间歇期内要趴着躲好，以免被密集的子弹打到。总之要记住两点，不要让敌人靠近你所处的平台（靠近平台会丢手雷上来），更不能让敌人上到平台上。

Cristo Redentor

任务难度：中

巴西贫民窟剿匪的任务，难度的区别在于敌人数量以及误杀平民次数。1星难度最简单，只有30个敌人，并且没有狼狗出现，平民误杀次数限制为6个。2星难度会出现40名敌人以及狼狗，平民误杀限制为4次。3星难度比较苛刻，会出现50名敌人以及数批狼狗，并且误杀平民的次数不可达到3次。玩家可以先从低难度来熟悉这个任务，如果实在觉得3星难度太难打，那就邀请好友来帮你，双人合作的好处是能相互救助。任务初始位置左边的卡车上有一把带有心跳探测仪的AA-12连发霰弹枪，利用该武器能探测到藏身于小巷中的敌人位置。初始位置附近的油桶上还能拿到若干地雷，设置雷区能防止敌人或狼狗乱窜。另外作战区域内共有3个武器补给箱，在弹药数量方面基本没有顾虑。战斗时要多留意屋顶上出现的敌人，这些打冷枪的家伙一定要优先解决。在小巷内剿匪时不要深入太快，太冒失会被包围，容易遭到偷袭。门背后一般都隐藏着敌人，看见掩虚着的门就扫上几梭子。听到狗叫声后一定要留意四周准备迎敌，用AA-12连发霰弹枪能轻松杀死来势汹汹的恶狗，不小心被狗扑倒后记得按R3来解围。最后要提醒是，开枪前一定要分清是敌人还是平民，误杀太多的平民会让人很郁闷。



Evasion

任务难度：低

狙击潜入任务在难度上最大的区别在于敌人数量、警觉性以及火力强度，不过各难度之间的区别并不是很明显，建议直接以 3 星难度来进行挑战。下面就以 3 星难度为例进行解说，任务开始后就贴着道路右侧移动，首先会遭遇 4 人巡逻小队，安静地趴着等他们从你身边擦过。继续前进来到第一处固定哨点，左右两边都有目标，先狙杀右边的 2 人，再清理掉左边的 1 人和 1 狗，因为先杀狗会发出响声引起敌人的警觉。当看到第二队巡逻小队时，要悄悄尾随他们，等到这个小队人员之间的距离分散以后再逐个狙杀。关卡最后的一系列固定哨点都能用消音狙轻松搞定，建议只杀挡道的敌人，不要惊动远处站岗的敌人。此时如果不小心被发现了也不要慌乱，丢出身上的闪光弹后狂奔至终点。其实本任务还有一种快速打法，原理就是合理地利用 4 个闪光弹震晕沿途遇到的敌人，然后一路猛冲至终点，有兴趣的玩家可以尝试一下。

Suspension

任务难度：低

金门大桥上的突围任务，初期的几波敌人都是从大桥两侧通过绳索下来的，所以玩家可在第一时间蹲守来快速清理掉一侧的敌人，然后再去对付另一侧的敌人。桥面上的车辆比较多，既可以利用这些车辆做为掩体来与敌人周旋，也引爆这些车辆来快速杀伤敌人。清理完两批敌人后，金门大桥会倾斜断裂，在爬上断层时会看见敌人的武装直升机，此时要快速拿到附近地上的 RPG，然后退回到断层下方的那层桥面，这样就能安心对付天上的武装直升机，从而避免桥梁上层敌人的骚扰。在对付最后区域的敌人时基本没什么难度，只需要隐蔽好，利用突击步枪附带的枪榴弹来引爆车辆，这是快速削减敌人数量的最有效手段。

Bravo Mission

Overwatch

任务难度：低

本任务属于双人限定任务，必须邀请好友或者双手柄分屏才能进行挑战。任务本身几乎没有难度，各难度之间的区别只在于撤退路程的长短。推进的节奏控制权在于地面的那名玩家，主要负责推进以及寻找安全的地点进行隐蔽，而控制 AC130 火炮的玩家则需要具备良好的射击水准，在清理地面杂兵的同时，也要注意不要误伤地面的友军。另外地面的玩家在某些时段会进到建筑物内，而敌人也会趁机钻入建筑中，如果空中支援不够及时的话，就会对地面队友造成困饶。



Body Count

任务难度：低

经典的防守杀戮任务，任务要求玩家通过消灭敌人来挣满 30000 分。在初始位置先把手枪换成 RPG，这是为了对付即将出现的两辆装甲车，接着有选择性地把 SCAR-H 突击步枪换成装有热感镜头的 M14 狙击步枪，笔者感觉热感镜头在复杂环境内很容易看到敌人的动向。换上这些武器后马上向对面加油站边上的快餐店进发，最佳的躲避地点是快餐店内的吧台后面。在吧台后用装有热感镜头的 M14 慢慢狙杀窗外的敌人，枪法好的话还能获得额外的连击分数。敌人装甲车会沿着固定路线不停的绕圈巡逻，当装甲车接近餐厅时就用手中的 RPG 来摧毁，炸毁一辆能获得 4000 分。总之，利用快餐店为据点与敌人周旋的作战方案是最为安全有效的，当然如果玩家水平够高的话也能采取游击战法来挣满 30000 分。

Bomb Squad

任务难度：中

拆弹任务在各难度下的限定时间虽然都为 5 分钟，但是战斗强度却大不一样，在 3 星难度下朝拆弹地点推进的速度会大大减慢，需要花费不少时间清理掉炸弹周围的敌人才能安心拆弹。从武器方面来看，默认的连射双枪是不错的武器，大容量的弹匣可保持长久的作战能力，另外在初始位置附近的油桶上还有装有心跳探测仪的 AA-12 连发霰弹枪，这对于探明敌人的数量和位置是非常有帮助的。选择好武器后建议先去左边露天垃圾场处的拆弹点，利用闪光弹来震晕埋伏着的敌人，趁此机会逐个消灭干净后再去拆除炸弹。菜市场是最后一个拆弹点，菜场附近的地形和环境非常复杂，敌人所处位置也不好辨认，利用闪光弹和 AA-12 霰弹枪的组合可以有效地解决这些问题。由于时间方面的限制，单人进行挑战时可能会遭遇失败，而如果是双人合作的话，在时间上就比较宽裕了，两名玩家可以分头去拆弹。





Race

任务难度：低

驾驶雪地摩托车的竞速任务，1 星评价为 2 分钟内到达终点，2 星评价为 90 秒内，而 3 星评价为 70 秒内。想要在 70 秒，也就是 1 分 10 秒内到达终点并不是难事，只要半路没有因撞车而减慢速度或是绕远路的话，一般都能轻松达成 3 星评价。总之在过弯时记得轻按○刹车来修正转向角度，笔者感觉弯道预判和合理甩尾是获得好成绩的关键。

Big Brother

任务难度：中

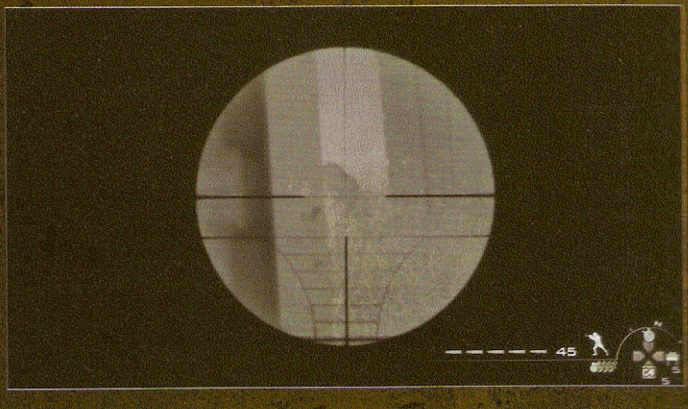
本任务属于双人限定任务，必须邀请好友或者双手柄分屏才能进行挑战。任务中压力比较重的是负责地面突进的那名玩家，在跑进餐厅后的小巷子之前，要时时刻刻保护好自身。火力支援的任务交给天上的那位，由于直升机的攻击角落没有 AC130 那么全面，存在有攻击死角，所以更要强调地空配合。直升机的重点打击目标是马路两侧涌出的敌人，要及时扫清企图接近地面队友的敌人。地面的队友进入快餐店背后的小巷子内会遭遇到几名敌人，轻松干掉这些敌人后不要急着跑到加油站门口，而是应该等队友把盘踞在那的敌人都消灭干净后再行动。从加油站向对面西餐厅突进的时候，天上的队友要加强火力掩护。当地面玩家来到楼顶时，因为直升机前来接应还需要一段时间，而且楼顶中央的缺口处还会冒出很多敌人，所以千万不能麻痹大意。

Charlie Mission

Hidden

任务难度：中

经典刺激的狙击任务，建议直接以 3 星难度来进行挑战，因为就算在 3 星难度下，被敌人狙击手打中 1 枪也不会毙命，所以大可以放开手脚来进行对狙战。在初始位置处可以把消音手枪换成消音 MP5 或是其他武器，在干掉 4 名巡逻兵后就要面对敌人狙击手的挑战了。大草原上一共埋伏了 8 个狙击手，这些狙击手的位置比较固定，玩家可以躲在障碍物后面，开着镜头慢慢挪出身子来搜寻敌人，只要看到有一堆蠕动着的草堆的话，那就是隐蔽着的敌人狙击手。狙击手的位置就不多介绍了，反正被敌人打中一枪也不会死，依靠暴露自身的方法可以察觉敌狙击手的方位。经过输油管道区域，从地图左侧会慢慢走出 3 个敌人，玩家只要找准位置就能 1 枪杀 3 个。来到教堂前空地，附近地面有 3 个敌人，而高处塔楼里也站着一个放哨的敌人，此处非常考验玩家的速杀能力。消灭掉所有敌人后爬上梯子，站在教堂塔楼内狙杀教堂背面位置的敌人，把所有可见目标全部歼灭，要注意有一对敌人会一边走路一边谈话，得等到他们谈话结束后下手。从塔楼爬下梯子后，会发现教堂内部还站着一个敌人，从背后轻松搞定他。从教堂后门出去后，眼前的几个屋子内外都有敌人，如果不小心惊动了敌人也不要慌，迅速退回到教堂内，在窗户口狙杀从远处向你追赶而来的敌人，只要激烈的背景音乐停止就说明敌人已经被你消灭干净了。在本任务的最后一块草地区域内还隐藏着 5 名狙击手，他们的位置分布比较分散，玩家依旧可以采用开镜挪身子的方法来一寸一寸地搜索那片区域，在被敌人击伤的同时迅速判明敌狙击手位置，等到受伤状态恢复后再进行反击。



Breach & Clear

任务难度：中

该任务颇具特色，靠蛮力是行不通的，必须想办法从敌人的严密防线中挤过去。1 星和 2 星难度并不难通过，因为闪光弹数量充足，而 3 星难度中只有 1 枚闪光弹，所以就得讲究一下策略了。任务起始位置的角落内有若干武器，选择好突击步枪后，最好再拿上 1 把霰弹枪。炸开墙壁后的慢动作时间内要先打笔直方向的敌人，如果你先打左侧离你最近的敌人的话，慢动作就会很快结束。利用霰弹枪一边清理零星的残敌，一边迅速通过第一道门，接着快速朝第二道门的位置投掷闪光弹，只要投弹的时机恰到好处，那么第二道门附近的敌人就会被集体震晕，所以说能否顺利通过第二道门，才是成功突围的关键。如果之前投掷闪光弹的时机稍有误差，那么第二道门附近便会挤满了盾牌兵，从而错失突围的最好时机。

Time Trial

任务难度：低

又是驾驶雪地摩托车的竞速任务，玩家要在时间耗尽前抵达终点，半路经过旗杆能获得少量的奖励时间，总之这个任务要比之前的的竞速任务难一些。1 星和 2 星难度在时间上比较宽松，而 3 星难度就比较苛刻了，起步时间只给了 8 秒，而经过旗帜的奖励时间只有 3 秒，如果稍有失误便会前功尽弃。单人进行挑战时的要领就是背熟旗杆的位置，并且尽量不要错过必经之路上的旗杆。其实以双人合作的方式来挑战这个任务会比较简单，因为半路中出现的旗杆分为红黑两种颜色，当两个人来进行游戏时，一个人负责走红色旗杆路线，另一人走黑色旗杆路线，两人获得的奖励时间能累积叠加到一起。当然最重要的一点就是，两个人都必须有良好的发挥，极佳的配合以及同步率才是获得好成绩的关键。

Homeland Security

任务难度：低

非常紧张刺激的阵地防御任务，敌人方面不仅数量众多，而且还拥有武装直升机、装甲车以及火炮的支援，所以玩家必须打造出一个较为安全的防御据点。任务开始后，可以先把手枪换成带有热感镜头的 M14 狙击步枪，然后拿上地雷和警戒机枪后移动到加油站左边的餐厅内，这个餐厅就是最佳的防御据点。首先把两台机枪设置好，安放位置可以选择在左右两边的窗口，这样既安全又能高效的杀敌。摆放好机枪后马上从餐厅后门出去，在外侧窗户底部以及加油站附近埋设少量的地雷，用来对付抄后路的敌人。一切准备完毕后，就躲在餐厅的吧台后面用带有热感镜头的 M14 轻松狙杀朝你涌来的敌人，优先攻击目标是装备有 RPG 的敌人。在抵御敌军 5 轮攻击的时候，武装直升机和装甲车会陆续出现，对付装甲车的方法比较简单，直接拿起餐桌上的 RPG，站在窗户口向外发射即可。而对付武装直升机则需要点耐心，那就是把所有杂兵清理完毕之后，再去收拾盘旋着的直升机。对付直升机不一定要用精准度低下的 RPG，随便拿一把重机枪隔着餐厅窗户扫射，就能轻松击落天上的直升机。





Snatch & Grab

任务难度：高

本关是著名飞机坟场逃脱关，也是困扰过很多玩家的变态关卡之一。任务中的敌人不仅枪法精准，而且还会遇到难缠的重装兵。重装兵的装甲极厚，即使用狙击枪打头也至少需要 3 枪，在 3 星难度下与重装兵死磕的话，往往会死得很惨。笔者推荐的打法是属于稳健型，需要花费不少时间，虽然某些投机取巧的方法行得通，但是充满着变数，成功率极低，所以笔者也不建议各位去尝试。任务开始后先顺利搞定第 1 个重装兵，而区域中出现的敌人是可以杀光的，要注意有些敌人可能会隐蔽起来，如果漏杀的话，他们极有可能从后面偷袭你。从杀了第 1 个重装兵一直到拿到电脑前都不会刷出新的重装兵，相对来说还是比较安全的。最关键的环节从拿到电脑后开始，先躲在飞机残骸里慢慢狙杀远处以及下面的敌人，等到全部清理干净后跳下飞机残骸，此时如果听到“咚”一声的话，就说明重装兵出现了，此时千万不要慌乱，首先确定这个重装兵是从正面杀过来还是从之前拿电脑的区域内杀过来。如果是从正面朝你跑来的话，那就立刻翻回原先趴着狙人的那段飞机残骸上，由于重装兵是做不出翻越动作的，所以玩家可以趴在飞机残骸上轻松将其虐杀。如果重装兵是从后方出现的话，先等重装兵跳下飞机残骸，然后丢闪光弹弄晕他，接着趁此机会快速翻回到飞机残骸上面。如果前后同时出现重装兵该怎么办？方法还是有的，那就是快速回到之前拿电脑的区域内，附近有一截双层的飞机残骸，利用这截飞机残骸与重装兵进行周旋是比较安全的打法。大约干掉 2，3 个重装兵后，原先紧张的气氛已经荡然无存，利用手中剩余的枪榴弹以及闪光弹来对付关底的零星杂兵是完全没有问题的。

Delta Mission

Wardriving

任务难度：中

本关的敌人不仅数量惊人，而且还会不断的刷出敌人，所以在挑战 3 星难度时，建议以双人合作的方式会比较轻松，单人作战会比较麻烦一点。任务开始后要好好利用装甲车的火力支援系统，按方向键一就能切换为激光指向，确定好攻击方向后，我方装甲车便会对盘踞在别墅门口的敌人发起致命攻击。首先去左边第一栋别墅内，在该别墅的小房间内的桌子上可以找到大量地雷，在车库、房门、窗口以及交通要道上布满地雷后再去调查电脑。躲在厨房柜子后面进行防守时，如果敌人过于靠近电脑位置，会提示玩家重新下载，需要再次调查电脑才能继续下载资料。来到第二栋别墅，这里的空间比较狭小，敌人只会从正门和车库方向杀进来，可以先去车库内安装好警戒机枪，然后在前门位置布好若干地雷，接着蹲在厨房洗手池后面进行死守。最后一栋别墅内的出兵点比较多，光一楼就有 4 个口子，除了在屋外布地雷以外，还有两台警戒机枪最好摆放在吧台后面，不要往空地上随便一丢，这样很容易被打爆。在收集完所有电脑后还需撤离到指定地点，此时不要贸然往回跑，而是要让装甲车来进行火力支援，之前架设好的警戒机枪如果没有被打坏的话，就索性搬到大街上，利用这些火力支援来掩护你撤退。

Wreckage

任务难度：低

从场景、敌人配置来看，本任务可以说与“Suspension”一模一样，只是任务目的变成了摧毁金门大桥上的 36 辆车（包括敌人的武装直升机）。该任务拥有一个无限弹药的奖励系统，玩家只要每摧毁 5 辆汽车，就能获得 30 秒的无限弹药时间，在这个时间段内，玩家身上所有武器的残弹量都不会减少。在无限弹药时间内，玩家可以尽情地使用大威力的爆破性武器来对付登桥的敌人。另外在任务初始位置还有两台警戒机枪，利用这两台机枪也能帮玩家歼灭大量的敌人，只是要注意不要把机枪安装在未爆炸的汽车旁边，避免被炸坏。面对敌人的武装直升机时，依旧要采用老办法，总之稳扎稳打，慢慢推进就能很轻松地完成本任务。

Estate Takedown

任务难度：高

山林别墅剿匪任务，玩家要找出并消灭藏身在别墅内外的 40 名敌人。由于任务中会有数个重装兵出现，使得游戏难度提升了一个档次。在别墅后门位置会遭遇第一个重装兵（有极小的几率不会遇到），当听见“咚”一声后要原地静等其露面，然后利用闪光弹和巴雷特来搞定这个麻烦的家伙。进入别墅后，能在地下室的武器仓库内找到不少好东西，玩家可以把默认的 M4A1 突击步枪换成带有热感镜头的 WA2000 狙击枪或 F2000 突击步枪，利用热感镜头能更方便地观察到屋外的敌人。利用别墅作为据点慢慢清剿周遭的敌人，比如站在窗口狙杀远处的狙击手。在别墅的各个出口以及拐角边设置好地雷，以防止敌人进屋。要注意地雷不要设置得过于密集，这样很容易把自己炸死。每当消灭掉一定数量的敌人后，重装兵就会现身，听到恐怖的声效后就要仔细观察地图以及房间内的动静，重装兵有可能从别墅正门进来，也可能从地下室的小门进来。近距离遭遇重装兵也不要慌，先丢闪光弹弄晕他，然后用巴雷特来快速搞定他。每当干掉一名重装兵后，就要去武器库补充一下弹药，主要是为了补充闪光弹，这可是对付重装兵的法宝。当残敌数下降到个位数时，屋外的敌人就会发起总攻，就算是狙击手也会冲进屋子里来找你，此时就得找一个易守难攻的角落进行蹲守。

Acceptable Losses

任务难度：低

任务要求玩家前往 3 个地点埋设炸弹后撤退到指定位置。在任务初始阶段，玩家手中只有一把装有心跳探测仪的 AA-12 霰弹枪，所以要记得拿地上带有消音器的 M14 狙击步枪。首先右拐去距离自己 45 米左右的第一个埋弹点，利用心跳探测仪来确定敌人的位置，然后用狙击枪来干掉敌人，这里要介绍一个小技巧，那就是玩家如果趴在地上瞄准的话能看得更远更清楚。机场区域内的敌人一般都是两人一组，只要找准射击位置就能一枪打死两个。把机场上的第一和第二个点都安装好炸弹后，就要原路返回任务初始位置，在返回途中会遇到巡逻的吉普车，吉普车会有短暂的停留，玩家一定要趴好不能暴露，等到吉普车开远了以后，再快速跑回初始位置的小通道内。贴着地图左侧边缘朝最后一个埋弹点前进，在目标建筑门口有两个巡逻兵，他们的巡逻路线是绕着屋子转圈，可以选择快速干掉他们，也可以等他们走远以后进屋。屋子里还有两个敌人，一个坐在凳子上发呆，还有一个靠在埋弹点边上的墙上，这两个敌人都可以用刀来暗杀掉。埋设好所有炸弹后就要开始撤离，此时就要利用心跳探测仪来探路，挡道的敌人可直接狙杀。在撤离过程中如果不小心触动了警报也没关系，利用闪光弹可以轻松脱身。



Terminal

任务难度：低

机场大厅逃脱任务，玩家要突破特警的围剿到达指定逃生点。顺利完成任务的关键就是利用抢来的防爆盾来破除一切险阻。玩家手拿防爆盾时，能抵御来自正面的所有攻击，并且不会出现任何破绽，防爆盾不会损坏，可以放心大胆的使用。手持防爆盾时，尽量要以蹲下的姿态迎接敌人的正面攻击，但要注意别被敌人两面夹击，因为防爆盾并不能保护玩家的背面。手持防爆盾时可以做出格斗动作，用盾牌击打普通敌人，威力等于近身出刀，有一击必杀的效果。而用盾牌击打同样持有盾牌的敌人，则能将对方打出破绽（踉跄倒地），此时再追加一击就能彻底将其击倒。任务开始后角落内会出现少量敌人，此时就要以初始位置为据点进行反击，顺利夺下防爆盾后朝目的地进发。在推进过程中会遇到数批敌人，优先干掉没有盾牌的普通敌人，然后再用防爆盾敲死动作缓慢的盾牌兵。在任务末期，电梯下方有一整排的盾牌兵，由于这些盾牌兵不会主动上电梯来找你，所以玩家可以先在楼上把普通敌人消灭干净，然后用手雷或者枪榴弹虐杀这些盾牌兵。

Echo Mission

Wetwork

任务难度：中

本任务与故事模式中的油井平台救人质关卡完全相同，总体难度并不高。任务开始后先把霰弹枪换成 AT4 火箭筒，这是为了应对即将出现的武装直升机。第一个房间内有 3 名敌人，如果是双人合作攻关的话会出现 6 个敌人。在解救人质时出枪动作一定要快，不然人质就会被敌人杀死，从而导致任务失败。完成第一个房间的人质救援工作后会触发警报，此时要快速来到房间外准备迎敌，缓缓开启的铁丝门内会涌出数十个敌人。在准备上到二层平台时，从楼梯上还会跑下来 3，4 名敌人，一定要小心应付。来到二层平台会发现前方出现大量敌人，并且敌人的武装直升机也会出现，此时千万不能原地不动，而是要快速退回到一层平台，利用 AT4 把武装直升机摧毁，然后躲在一层通往二层平台的楼梯中间伏击从楼梯上跑下来的敌人，利用这个蹲点伏击战术可以安全有效地削减敌人的数量。把敌人数量削减到一定程度时就可以大胆地探索二层平台了，在二层平台上会遇到少量的敌人，稳扎稳打一般不会有太大问题。在二层平台通往顶层平台的楼梯上，可以拿到装有热感镜头的 F2000 突击步枪，这是对付顶层平台上敌人的必备武器。上到顶层平台后，敌人会一边丢烟雾弹一边向你所在的位置袭来，此时要赶紧从楼梯上退回到下层进行蹲守，把从楼梯上跑下来的敌人轻松干掉，等到清理得差不多后再跑上顶层平台，把高处窗口内的所有敌人全部清理干净。在解救最后一个房间内的人质时一定要冷静，因为房间内还有大量的炸弹，建议以单发点射的方式来解除人质危机。

High Explosive

任务难度：中

巴西贫民窟内挑战 10 个重装兵的任务，由于玩家手中没有巴雷特，只能使用榴弹枪、RPG、地雷以及 C4 等爆炸性武器来对付重装兵，所以难度是非常高的。在 3 星难度下，重装兵的火力比较恐怖，玩家无法在正面与之抗衡。用 RPG 或榴弹枪正面轰杀重装兵的效果并不好，RPG 通常需要 3～4 发才能干掉 1 名重装兵，而榴弹枪落地爆炸所产生的爆风杀伤力就更小了。重装兵在任务初期只有 1 个，当成功杀死 2 名重装兵后便会同时出现 2 个重装兵，当成功杀死 4 个重装兵后又会同时出现 3 个重装兵，所以说在狭小的空间内与数名重装兵死磕基本上是没有胜算的。想要安全快速地杀死所有重装兵，就必须要运用一个技巧，那就是用榴弹枪来秒杀重装兵的技巧。任务开始后快速来到场景左侧的房间内，把榴弹枪抬高对准门口，等重装兵露头的瞬间发射榴弹就能将其秒杀。成功秒杀重装兵的关键是榴弹的落点要准，要正好能落到重装兵头部附近，这样才能起到秒杀的效果。只要熟练掌握这个技巧，就能在 3 分钟内秒杀掉所有 10 个重装兵。玩家在操作过程中出现失误也不要着急，可以丢闪光弹震晕已经进屋的重装兵，然后快速翻出窗外，由于重装兵无法翻越窗户便会立刻转身往外走，此时便是攻击重装兵背面的好时机。如果你对这个投机取巧的方法嗤之以鼻的话，按照常规战法也是可以干掉重装兵的，只不过会麻烦一点，大致作战原理也是利用左侧房间的窗户与重装兵进行游击战。

Armor Piercing

任务难度：中

单挑 15 个重装兵的任务不是很难，只需要掌握一点蹲守的技巧。由于任务中的重装兵是每隔一段时间在随机地点出现，所以玩家最好不要到处乱跑，而是要找一个易守难攻的据点进行蹲守。在任务初始位置拿到巴雷特，然后来到第一个弹药补给箱附近（在曾经救过人质的屋子区域内）。弹药补给箱边上有一块中间有孔的木板，蹲在这块木板后面可以抵御重装兵的大部分火力。耐心等待重装兵露面后先打中一枪，在其出现踉跄动作时再迅速补上数枪就能快速将其击倒。当重装兵向你逼近的时候，如果没有快速将其打出硬直的话，就赶快丢出闪光弹来救急。每当杀完 1 名重装兵后要抓紧上弹，这里要介绍一个上弹技巧，那就是通过调查弹药补给箱来补充弹药，而不是普通地按□键上弹，因为巴雷特的换弹匣动作比较慢。在蹲守期间，如果重装兵长时间不露面的话，就原地开几枪，弄出点声响来吸引一下重装兵。在任务后期，重装兵的出现频率会加快，往往会两三个同时出现，非常考验玩家的枪法、上弹时机以及丢闪光弹的技术。



网战部分全接触

本作的网战进化之大还是非常明显的，而且紧张感丝毫不差于4代。网战时最大的感受便是人特别"脆"，非常容易就能干掉一个人，而且由于是现代战争，各种武器都非常好用，配合各类技能可以衍生出很多种战法。另外一个重头就是空中载具的强化，例如鹞式飞机与重型武装直升机，前者使用"标枪"有一定几率会MISS，后者只要瞄准弱点也是可以用"毒刺"一击击落的。总之，网战中的各种技巧多多，玩家还是需要长时间的揣摩。

基础解说

获得XP的途径

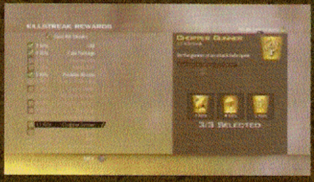
所谓的XP其实就是经验，这里为了照顾新手们还是重新在说明一下。当然，老玩家就可以直接跳过了。在《使命召唤 现代战争2》的网战中升级等等都是需要XP的，赚取XP的最好方法就是反复打比赛。DOMINATION模式、HEADQUARTERS模式、SEARCH & DESTROY模式、TEAM DEATHMATCH模式一般都是新手的最好选择，这些模式的规则各不相同，获得的XP也不相同，对于新手来说，还是推荐从TEAM DEATHMATCH模式打起，如果感觉还是太激烈的话，那么不妨试一下FREE FOR ALL模式。完成各类枪械杀人数上的挑战也能获得额外的XP奖励，例如一把M4A1在初期完成杀10人的挑战，就能获得200XP与榴弹挂件的奖励，接下来的挑战也是以此类推。

创建自己的CLASS

CLASS即为武器选择栏，玩家在1级的时候是无法自行调整武器栏的，不过游戏在一开始已经提供了玩家几款组合，只要任意选择其一即可，有些武器组合还非常好用。当自己的等级到达4以后就可以编辑CLASS里的内容了。还有一点和《使命召唤 战火世界》的设定一样，随着玩家不断"转生"，CLASS也会对应增多，最高为10个，玩过《使命召唤 战火世界》网战的玩家一定是非常熟悉了。

连杀奖励自由化

和前作的连杀固定奖励相比，本作中玩家可以自己自由选择连杀奖励。不过这点还是比较依赖玩家本身的水平高低，强力的连杀奖励例如AC130、EMP干扰、甚至核弹等等都是要11连杀以上的，而像UAV、UAV JAMMER这些连杀奖励只要连杀3、4人即可，另外还有照顾新手的被连杀奖励。这样的设定的确让游戏平衡了许多，至少相较前作来说的确进了一大步，而且使得网战更富有弹性，激烈程度也要高很多。



个性化设定

各式各样的TITLES和EMBLEMS算是本作中新加入的要素了，这点完全是让你展现自我。TITLES和EMBLEMS越是稀有，那么也就证明你的技术越是高超，但全部的TITLES和EMBLEMS的获得条件还没有确切的具体条件。但当玩家转生的时候，TITLES和EMBLEMS是会自动保留的，所以大可放心，转生后还会追加给玩家额外的TITLES奖励。



数据的查看

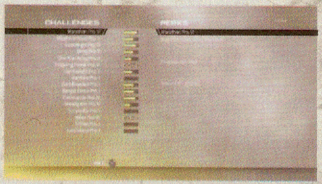
菜单中的BARRACKS选项中可以看见目前玩家在网战时的表现，包括各种数据统计，有杀敌数、被杀数、生存率、最大连杀次数、命中率、胜负次数等等，这些数据都非常详细，还可以观看自己的国际排名。而且菜单选项中等待时，系统会自动播送滚动条来提醒玩家，方便查看好友的排名等等。

技术统计

每场比赛过后，系统都会替玩家做一个全面的技术统计，包括比分查看等等。另外还能获得三个特别徽章，这些徽章都是根据玩家的实际表现而给的，在菜单中可以查看，而且这些徽章都会累积下来，如果要评判一个玩家是否冲锋、是否杀敌数高、是否蹲点、是否技术含量高的话，查看所有的徽章后就能大致了解了。

各类挑战

挑战在网战中可是要占据很大的比重的，可以说在网战中有一半左右的XP是要通过完成挑战来获得的，所以这也是赚取XP的另一个重点。这些挑战项目会随着等级提高而慢慢解锁，一把枪械上的挑战很多，例如M16有杀敌数上的挑战，最高可以获得10000点XP，装备榴弹杀敌可以解锁霰弹枪挂件，同样也能获得XP奖励。用M16爆头同样也是挑战之一，可以解锁武器上的迷彩。如果你把一把枪械的挑战都完成了，那么可以获得相当丰厚的回报，而且本作中等级提高到了70级，所以选几把顺手的枪械一练也是很有必要的。



网战中的进阶指导

配件的合理搭配

配件肯定是玩家们在网战中必须接触的一环，经常可以看见别人讨论什么枪配什么样的挂件之类的话题，其实配件的选择还是要看玩家自己的喜好。本次网战中的配件丰富了很多，狙击枪的红外热感瞄准镜让人眼前一亮，新增加的防护盾也使网战衍生出了独特的战法，还有单机中的心跳感应仪能侦测附近的敌人，然后还有各种能让玩家手持双枪的配件，玩家足以感受到本次网战的大幅进化。当然，在这样丰富的配件搭配下，各种各样的玩法随之出现，配件不求花俏，只要让玩家感觉好用即可，比如M16配合红点瞄准镜和榴弹，远距离红点非常好用，进距离的榴弹可以弥补M16在近战能力上的不足。另外，如果想把M16的威力提升至最大，还可以装备FMJ配件来增加穿透能力，同时枪声也会产生些许变化。



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

技能的升级技巧

本作中的技能可不像前作中那样了，技能看似少了很多，但技能也是可以升级的，而且升级后的技能会附加双重效果。例如“Bling”这个技能可以让主武器上装备两个配件，当其升级后就可以让副武器也同时装备两个配件，可谓是“一举四得”啊。升级技能的方法可以按住□查看，各种技能组合在一起完全可以让玩家感受网战中的刺激与爽快，而且技能之间也是有着相互克制的设计。

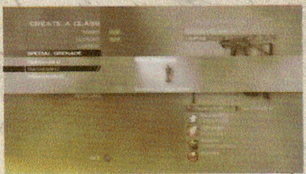


补给包的妙用

对于新手来说，补给包通常被叫做“抽奖”，补给包一共有两种，第一个是连杀4人时，只有一个补给包，第二个是连杀8人时，一下子可以获得4个补给包，补给包中的东西完全是随机的，但是永远抽不到核弹的。根据我的经验，4个补给包通常能抽到轰炸机和武装直升机，运气好一点就话就能抽到AC130或者EMP干扰。但有一点必须注意，那就是补给包可是会砸死人的，而且是无差别的，新手装备这个技能是最为实在的，可以这么说吧，运气也是实力的一部分呢。

战术手雷的妙用

战术手雷一共有三种，一种是烟雾弹，相信大家一定非常清楚。另外两种就是震撼弹和闪光弹了，本作中闪光弹明显被强化很多，只要稍微被闪到那么一点，马上就会白屏+耳鸣。震撼弹的功效还是和前作一样，中招后在短时间内便成僵直状态。但这两种手雷都有其他妙用，细心的玩家一定会发现这两种手雷扔出去后可以使机枪塔、阔刀地雷和C4炸药不断冒火花，使其短时间内失效，这点在Search and Destroy模式中非常有用哦。另外一点，在对付装备了Last stand的敌人时，闪光弹也是可以“闪”死倒地的敌人，但震撼弹却不行。



防爆盾的妙用

防爆盾可能比较容易被玩家所忽视，防爆盾可是能抵挡爆炸物的攻击哦，例如榴弹，手雷等等。当然防爆盾也不是万能的，距离太近的话还是会被炸死，玩家不喜欢用防爆盾的原因就在于装备的时候画面会变黑，而且视线受到阻碍，这一点玩过《杀戮地带2》中的间谍职业的话应该非常清楚。防爆盾的另外一个功能就是可以防住敌人的震撼弹，可要好好活用哦。

换弹夹的技巧

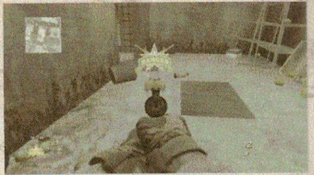
换弹夹看似是一个非常普通动作，但这里面也是大有学问的哦。当你打完整个弹夹后换上新弹夹时，右手会有一个拉枪栓的动作，而当你打掉一部分子弹再去换的话，却省去了这个动作。对于高手来说，利用这个间隙可以快速换弹夹，只要看见下方的弹药量显示满格后立刻按下L3做一个简短的快跑即可取消拉枪栓的动作，这便是换弹夹的奥秘，节约下来的时间虽然微乎其微，但对于高手来说可是非常重要的。而且战场的情况瞬息万变，换弹夹的节奏也同时影响到你自身的节奏，控制节奏可是高手必须掌握的基本心理素质。

熟悉地图

玩第一人称射击游戏，地图肯定是先接触的地方，设想一下要是连地图都不熟悉，岂不是像一只无头苍蝇一般。就算你枪法、意识再好，一旦钻进人堆里也难道蹶运。对于地图的认识大家肯定是在同一起跑线的，如果想要快速熟悉地图，那么惟一的办法只有多打。首先你得知道敌人有可能会从哪几条路上过来，另外有哪几个建筑物适合躲藏的。更精确一点的话，你还要知道地图中的固定机枪在哪等等，现有的几张地图相信大家一定是熟的不能再熟了，新手们推荐自己开一个PARTY，然后自己在地图中乱逛，这样熟悉起来最快。

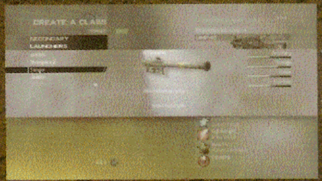
避免踩地雷的技巧

地雷大多被安放在拐角处，一些固定位置通常都会看见阔刀地雷那两条可怕的红线，如果想要了解这些位置，那么还是推荐打Search and Destroy模式，被炸死几次就自然而然地铭记在心了。不过地雷也不是万能的，躲避地雷还是有很多办法的。第一种就是完全依靠经验，多多留意拐角处的红点，第二种方法就是装备“Scrambler”技能，其附加的延迟地雷爆炸时间的效果可以让你有效地防止被地雷炸死，还有一种方法就是装备快跑技能，当你听见那标志性的声音时，切忌不要停下脚步，跑过去就不会被炸死，当然可不能往死角里跑。



对付AC130的方法

11连杀中的AC130想必各位都知道其强大的火力吧？但AC130其实并不可怕，可怕的是敌人一旦出了AC130我方队员没有一个有勇气拿着毒刺出去把它打下来的，这样只会成为AC130的活靶子，而且就算你躲在房子里，也难逃同时围过来的敌人。要打下来还是非常容易的，关键是需要有不怕死的精神，当看见AC130出现时，千万不要怕，避开AC130的炮火，乘其间隙跑到开阔的地方然后发射导弹。AC130的优势就是可以发射火焰来干扰导弹，只要导弹数量一多，那么AC130也无法逃过被击落的命运，一般需要两个人同时发射，“毒刺”与“标枪”皆可，当你摧毁AC130时，那种兴奋感好比拯救了全队。



网战热门模式解析

Team deathmatch

解锁等级：1　人数：6-12人

俗称“TDM”，这个模式相信玩的人一定是非常多，不过由于目前的版本已经对PING值的搜索范围做了调整，所以不存在信号谁差这一说法了，但细微的差距还是有的。正因为信号好了，所以才会出现很多人“蹲点”的情况，这种人顾名思义就是躲在一个地方不主动冲，等着别人过来送死。所以一旦碰上这样的人，尽量退出比赛，重新找个房间。国内名为“RT”的一个组织就是以蹲点为乐，在玩家之间恶评不断，正因为他们的技术实在太差，所以“蹲点”就成了惟一能够赢的办法，凡是遇见的话请留意，这也是我不推荐各位玩“TDM”的原因之一。



Mercenary Team deathmatch

解锁等级：1 人数：6-12人

这个模式和“TDM”的区别就是队员都是随机分配的，不过由于大家一起网战时都会事前拉到一起，所以这个模式只适合一部分刚上手的玩家，但同样是个“蹲点”现象比较严重的模式。

Free For All

解锁级别：1 参加人数：4-8人

强烈推荐新手玩的一个模式之一，“TDM”模式总会碰上分配不合理，实力差距太大的问题，而 Free For All 正好就解决了这个矛盾。新手可以先在 Free For All 模式里锻炼一下，等有了一些基本功底后就可以跑去玩其他模式了，而且 Free For All 模式设计得比较平衡。

Domination

解锁级别：4 参加人数：8-12人

俗称“夺旗”模式，玩家的最主要任务就是抢夺地图中的三面旗帜，直到比分到达 200 分为止。相比“TDM”模式，蹲点的现象明显要少很多，而且激烈程度也要比“TDM”模式高出好几倍，是个强调团队综合实力的模式，无论是枪法还是个人的意识都会受到考验，更能突显战术的合理安排，在这里向玩家强烈推荐。而且“夺旗”模式所能获得的 XP 也要比“TDM”模式高好几倍，升级也就快速很多。



Ground War

解锁级别：4 参加人数：12-18人

“GW”模式的人数最大上限为 9 对 9，比赛也分为两类，一类是 Team deathmatch，另外一类就是 Domination 了，但由于人数太多，碰上一些比较小的地图就会显得非常混乱，导弹、手雷、飞机等等满天飞的状况。不过目前由于限制了 PING 值的搜索范围，想找全人玩一场“GW”还真的是非常困难。

Demolition

解锁级别：7 参加人数：8-12人

乍看之下很像“Domination”，但实际上可是两个完全不同的模式。Demolition 模式可以说是游戏中全部模式里最为火爆的一个，笔者强烈推荐，一场比赛就算狂杀 100 多个人也不算稀奇，这个模式玩家只要做两件事情——不断地冲与不断地死，模式中分为 A、B 两点，开始后进攻方可以同时进攻这两个点，每个人身上都有炸药包，任务就是摧毁这两个点，一旦摧毁一个目标后就会加时 3 分钟。防守方只要全力防守即可，模式为 3 局 2 胜。这个模式考验玩家的综合技巧，绝对没有蹲点的人出现，而且打得激烈的话，一盘能拿到好几万的 XP，就算是 Search and Destroy 模式都无法拿到那么高的 XP。惟一需要注意的就是信号差时千万别打此模式，不然就是单方面的虐杀，而且此模式下可是 AC130、阿帕奇直升机、各类飞机满天飞的，战前请一定要带上对空武器。

Search and Destroy

解锁级别：13 参加人数：8-12人

俗称“SD”模式，也是一个快速赚取 XP 必玩的模式，不过对个人的技术要求比较高，而且一旦死亡只能等待下盘重新开始。“SD”模式主要考验玩家的心理素质，对枪法也要求颇高，一个高手一盘下来拿个 10000 左右的 XP 不成问题，最重要的一点便是轻松，一旦死亡，放下手柄，去窗口呼吸一下新鲜空气即可，不用像喜欢蹲点的玩家那样紧盯着屏幕。玩此模式惟一需要注意的就是对技能的合理搭配，例如“忍者”这样的技能在“SD”模式中非常好用，如果没有这个技能，很可能要吃亏很多。

Headquarter

解锁级别：10 参加人数：8-12人

俗称“司令部”模式，风格很像 Domination 模式，同样需要团队的配合，“司令部”模式获得的 XP 比 Domination 模式还要平均，一盘拿到 7500 左右的 XP 不成问题。高手们玩此模式如果想要赚取大量 XP，不妨故意“放水”，尽量不要拿到满分，然后不断杀人直到比赛结束，这样一来可以提高 XP，二来可以完成枪械上的挑战，但“放水”不要太明显，气走了对面的玩家就得不偿失了。



各种枪械深度评定

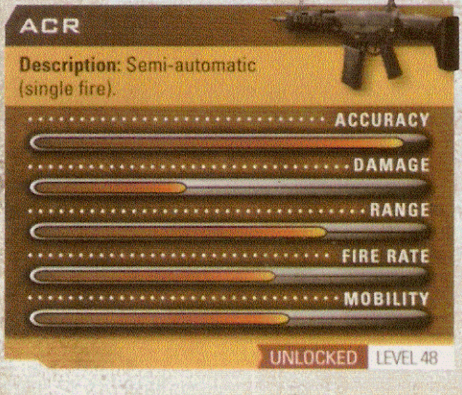
突击步枪

解锁等级	武器名称	备注
4	M4A1	全自动
4	FAMAS	三连发
8	SCAR–H	全自动
20	TAR–21	全自动
28	FN FAL	单发点射
40	M16A4	三连发
48	ACR	全自动
60	F2000	全自动
70	AK–47	全自动

专用配件一览

名称	备注
榴弹发射器	用该枪杀死10人
红点瞄准镜	用该枪杀死25人
消音器	用该枪杀死75人
ACOG瞄准镜	用该枪杀死150人
FMJ	用该枪杀死300人
霰弹枪挂件	用榴弹杀死20人
全息瞄准镜	装备红点瞄准镜杀死60人
心跳感应仪	装备消音器干掉15人
红外热感瞄准镜	装备ACOG瞄准镜干掉20人
加长型弹夹	装备FMJ干掉40人

ACR ★★★★☆



先进战斗步枪（Advanced Combat Rifle，简称为ACR），但这把枪的正式名称应该为Bushmaster ACR，中文名称即为"马萨达（Masada）步枪"，由美国的一家小型枪械制造公司——麦格普研制，其实ACR这把枪是由麦格普研制，然后被Bushmaster买下后改为现在的名字的。这把枪的特点就是能够快速更换枪管，方便发射不同口径的子弹，对应不同口径的子弹更是衍生出了狙击步枪型、卡宾枪型、CQB枪型、AK步枪型等。在游戏中这把枪的优点就是稳定性高，不过相对地威力要小一些，在网战中的出镜率还是比较高的，又能当狙击使用才是其最大的亮点，配合心跳感应器和红外热感准镜就是一把全能枪了，强烈推荐给新手们使用，无论任何距离，ACR的精准度都非常可靠，但信号差时经常打不死人，感觉要比M4A1弱很多。



M16A4 ★★★★★



大名鼎鼎的M16A4相信每一个玩家都应该知道，M16A4自动步枪是M16自动步枪的一种改进型，而且早在2002年下半年时，美国海军陆战队司令James Jones将军通过《海军陆战队时报》正式宣布放弃全面换装M4而装备M16A4，换装的理由很简单，就是因为M4A1的杀伤力不够，不过当初M16步枪的杀伤力也受到过军方的质疑，但随后与M14的测试后完全让军方得以信服，而且其革命性的直枪托设计算是近代轻武器的里程碑了。M16A4的瞄准设备包括AN/PEQ–5激光指示器、M68近战光学瞄准镜（CCO）、全息衍射镜（HDS）和AN/PVS–14夜视瞄准系统等。M16A4在前作中的表现实在是太过于抢眼，更是被贯上了"万能武器"这么个称号，不过在本作的网战中M16A4被大大削弱，信号稍差时三连发经常打不死人，不过M16A4仍然是一把杀敌利器，后期加上红点瞄准镜或者全息瞄准镜就非常好用了，而且其枪声特别独到，如果怕M16A4近战能力差的玩家，推荐装备榴弹发射器来防身。

TAR-21 ★★★



TAR–21独特的造型一定吸引了不少玩家的眼球，不过这把枪的总体性能偏差很大，所以想要掌握这把枪的手感，玩家可能会感觉难以控制。TAR–21步枪是以色列军事工业公司研制的新型步枪，全枪大量采用复合材料制作。该枪在战斗中使用时还是有很多优点的，并且充分利用了无托步枪便于单手握持的特点。网战中使用这把枪的玩家都应该非常清楚，连射时枪口抖动很厉害，而且精准度居然还没有AK–47还得高，当然其优势就突显在了射速与火力上，不过距离一远的话，精度上的缺失明显让人感觉要吃亏很多，远距离下只推荐点射。另外这把枪的红点瞄准镜非常有特色。

F2000 ★★☆



F2000突击步枪使用的是5.56mm口径的子弹，整体为无托结构，大量采用聚合物部件，外表光滑，呈流线型，结构紧凑。这把枪的外形还是非常前卫的，而且其性与TAR–21相当，最麻烦的是需要60级才能解锁使用，相信大多数玩家都不爱使用这把枪，网战中的出镜率颇低。F2000的默认瞄准具很有特色，所以这把枪不推荐使用其他光学瞄准器，空出一个配件可以装备榴弹发射器、FMJ或者额外的弹夹来增强本枪的战斗力，不过F2000还是不推荐装备消音器的，因为连发时会让人感觉枪口跳的厉害。

M4A1 ★★★★



M4A1的总体性能相比前作还是有很大改进的，最大的原因就是在本作中人变得更"脆"了，威力虽小但精准度很高的M4A1则变得非常好用，尤其在Search and Destroy模式中。M4和M4A1最主要的分别是，M4拥有"S–1–3"系统（保险/单发/三点发）扳机，而M4A1则拥有"S–1–F"系统（保险/单发/全自动）扳机，采用固定提把，只有三点发的M4已被全自动M4A1取代。M4A1的稳定度自然没话说，如果玩家还嫌威力小的话，可以装备FMJ配件，这样使用起来会更为顺手。瞄准具方面推荐默认的"鬼环"，由于消耗弹药的速度比较快，推荐同时装备榴弹发射器，一方面可以提高近战时的不足，另一方面也是变相地节约了弹药。

SCAR-H ★★★★☆



特种部队战斗突击步枪（SOF Combat Assault Rifle，简称为SCAR），SCAR一共有两种版本，一种为轻型(Light,SCAR-L,Mk 16 Mod 0)，另一种为重型（Heavy，SCAR-H，Mk 17 Mod 0）。游戏中登场的自然是后者，这把枪是初期最为好用的枪械之一，威力、精准度、射速都非常出色，任何模式下都是一把比较好用的枪，但其最大的遗憾就是弹夹太短了，短到每杀一人就要换弹夹，这样会严重影响自己的节奏，玩家们想必一定是深有体会吧。另外，这把枪面对复数目标时经常会出现来不及换弹夹的窘境，所以拿着这把枪时千万不要冲得太靠前，要时刻提醒自己“这把枪只能干掉一个人”，弹药也是一大问题，推荐与Scavenger技能同时使用。

AK-47 ★★★★★



AK-47系列步枪是使用最广泛的步枪武器之一，其广泛程度在轻武器历史上可能只有毛瑟步枪和柯尔特左轮手枪可以相比。而卡拉什尼科夫则因为AK系列步枪在世界范围内的广泛使用也被誉为“世界枪王”。AK-47的大名相信很多玩家都知道，AK-47俄语全称为Автомат Калашникова образца 1947 года，意思就是卡拉什尼科夫，这把枪真正闻名天下是在1960年越南战争时期，由于环境非常恶劣，AK-47的可靠性，容易控制的密集火力在实战中都要优秀于其他武器。不过本次AK-47在游戏中居然要70级才能使用，所以目前为止在网战中的出镜率低的可怜，但其强大的火力要远远凌驾于其它枪械之上。AK-47弹连射时的抖动也很大，尽量以三连射为主。AK-47的默认瞄准具非常好用，空出来的配件推荐榴弹发射器或者FMJ配件，但强烈不推荐使用消音器，这样开枪时会让枪口左右摇晃，严重影响精准度。

FN FAL ★★★☆



FAL的法文名称是Fusil Aotomatique Légère，意为“轻型自动步枪”。FAL是世界上著名步枪之一，曾是大量国家的制式装备。这把枪的综合性能类似于前作中的G3步枪，单发点射时的精准度极高，总体的性能介于狙击枪和M16A4这样的远距离武器之间。由于射速比较低，所以近战时显得相当吃亏，爱用这把枪的玩家必须时刻注意自己的站位，保持在队伍的中间位置，使用FAL的玩家必须知道，自己的强项是在远处点杀敌人，不能让敌人有机会的近身。FAL的默认瞄准具非常小，使用起来很费劲，而且一举枪就会阻挡一大片视线，推荐后期使用红点瞄准镜或者全息瞄准镜。稍稍一提，这把枪换弹夹的动作也极为帅气。

FAMAS ★★★★



FAMAS是法语“轻型自动步枪，圣·艾蒂安生产”（Fusil Automatique, Manufacture d'Armes de St. Etienne）的缩写。第一次看见这把枪就会被其独特的外观吸引，而且这把枪同样是具有“三连发”机制的，可以说在40级以前就是M16A4的代替品。FAMAS的威力从表面数值上看非常小，但实际上也是可以一梭子弹就干掉对手的，而且有一点要比M16A4好很多，那就是不会受到信号差的影响。FAMAS只需要4级便能解锁使用，绝对是一把性价比很高的武器，非常值得一练，网战中的出镜率非常高。



微型冲锋枪

解锁等级	武器名称	备注
4	MP5K	全自动
4	UMP45	全自动
12	Vector	全自动
24	P90	全自动
44	Mini-Uzi	全自动

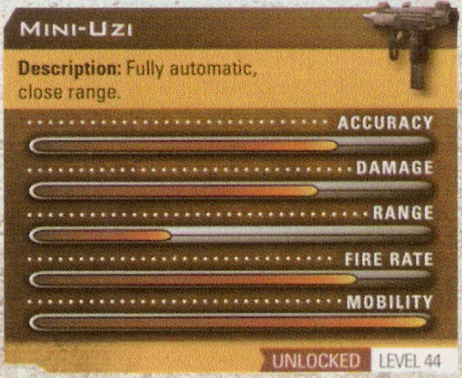
专用配件一览	
名称	备注
加快射速	用该枪杀死10人
红点瞄准镜	用该枪杀死25人
消音器	用该枪杀死75人
ACOG瞄准镜	用该枪杀死150人
FMJ	用该枪杀死300人
双枪	装备加快射速杀死30人
全息瞄准镜	装备红点瞄准镜杀死60人
红外热感瞄准镜	装备ACOG瞄准镜干掉20人
加长型弹夹	装备FMJ干掉40人

MP5K ★★★★



恐怖分子袭击重要人物时多采用火力猛烈的冲锋枪和突击步枪，而保护VIP的警卫同样需要火力猛烈的全自动武器，而且由于环境比较特殊，都在公众场合，这种武器还需要像半自动手枪那样可以隐藏在衣服下，避免引人注目。1976年HK公司推出的短枪管MP5K就是在这种背景下产生的。K是德语“短”（Kurz）的缩写。因为是MP5的缩小版，外观上看自然是短小精悍型的，在一些环境比较复杂的地图中非常好用，配合无限制奔跑可以大大发扬游击战的精髓。不过MP5在开枪时的感觉有点僵硬，枪口随然不怎么抖，但在打稍微远一点的移动目标时就非常吃力了，而且点射时的节奏很难掌握，大多依靠手柄的震动来判断。

MINI-UZI ★★



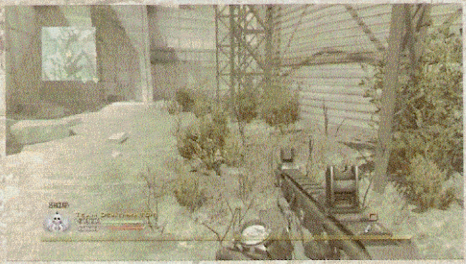
迷你乌兹要比MP5K更为短小，单手就能掌，而且开枪时几乎不会让你感觉有后坐力，不过总体

性能相比 MP5K 差太远了，连射时枪口严重抖动，就算是中距离也无法发挥其优势，只有在近距下才能展现其优势。不过近距离狭路相逢的第一反应便是出刀，或者使用霰弹枪，所以迷你乌兹这样的武器处于一个很尴尬的地位，远距离无法杀人、中距离又不如突击步枪强悍、近距离在霰弹枪的威胁之下，所以不推荐大家使用。

VECTOR ★★★☆



VECTOR 的设计理念还是非常前卫的，其独特的造型一定吸引了很多玩家。VECTOR 实战中的表现要比 MP5K 更好，而且其默认瞄准具非常有特色，连射时的操控很好掌握，让人非常容易瞄准目标，而且这把枪换弹夹的速度也要比 MP5K 快那么一点。如果要说致命的缺点，那么威力就是一个硬伤了，后期推荐装备 FMJ 配件，这样才能最大限度地发挥这把枪的威力。

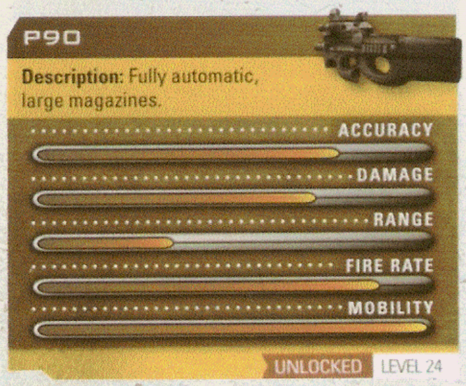


UMP45 ★★★★★



UMP45 标志着 HK 公司在武器设计理念上的转变，UMP45 的研制应用了 G36 的一些设计，不仅外形相似，而且操作方法也相同。不过 UMP45 的结构简单，并大量采用非金属材料，从而减轻了重量，降低了价格。事实上这把枪在网战中的出镜率很高，而且非常好用。首先威力大，通常来说几发子弹便能干掉对手，其次连射时的后座力不大，容易控制，最后一点就是弹夹容量大，面对复数敌人时可以同时扫死。几乎喜欢冲锋的玩家中会有 80% 的人选择 UMP45，可见这把枪的确是性能非常出众，而且远距离点射也非常精准。

P90 ★★★★



比利时 FN 公司 90 年代推出的最新产品，它以全新设计，独特结构，新口径枪弹以及优良性能，引起世界各国高度重视，而且全枪零件仅为 69 件，非常可靠。实战中的 P90 不仅射速优秀，而且弹夹超长，其实在前作中就有抢眼的表现。本作中推荐配合全息瞄准镜实用，远距离点射可以和其他突击步枪媲美。不过 P90 在中距离和其他微型冲锋枪，例如 UMP45 或 MP5K 想比就要差一点，威力小了一截而且连发时弹道比较散，不容易命中敌人。

机枪

解锁等级	武器名称	备注
4	L86 LSW	全自动
4	RPD	全自动
16	MG4	全自动
32	AUG HBAR	全自动
52	M240	全自动

专用配件一览	
名称	备注
握把	用该枪杀死10人
红点瞄准镜	用该枪杀死25人
消音器	用该枪杀死75人
ACOG瞄准镜	用该枪杀死150人
FMJ	用该枪杀死300人
全息瞄准镜	装备红点瞄准镜杀死60人
心跳感应仪	装备消音器干掉15人
红外热感瞄准镜	装备ACOG瞄准镜干掉20人
加长型弹夹	装备FMJ干掉40人

M240 ★★★☆

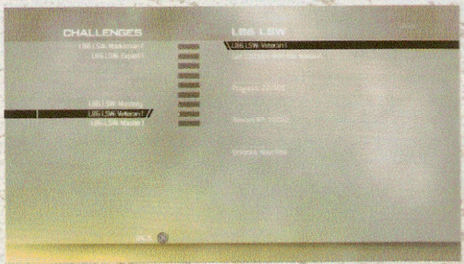


可以说是前作中 M249 机枪的一种改进型，该枪是根据美军特种部队提出的高度轻量化机枪开发计划而研制的，所以可见其重量已经经过大幅减小。M240 作为最后一把解锁的机枪，其使用起来的感觉好比连发版 M4A1，加了握把以后准度极高，推荐使用红点瞄准镜或全息瞄准镜，前者代替默认准具更有功效，后者提供放大功能，在某些地图中让你看的更远。惟一的缺点便是需要 52 级才能解锁使用，而且其威力在机枪类武器中算是比较小的了。

L86 LSW ★★★☆



这把枪的默认准具有点古怪，很多玩家可能会非常不适应，而且其全息准镜 更为奇怪，有点狙击枪的味道。这把枪最大的特色便是换弹快速，方便连续压制对手。不过枪械本身还是推荐装备握把来增加其稳定性，如果嫌默认准具不够精确的话推荐换红点瞄准镜。任何距离下都能很好地发挥机枪的威力。若要鱼和熊掌兼得的话，推荐同时装备红点瞄准镜和握把。



RPD ★★★★☆



前作中登场的 RPD 也保留到了本作中，性能还是一如既往地出色，就是那么一把简单实用的机枪。捷格加廖夫开发出 RPD 轻机枪，二次大战后正式装备苏军，以代替 DP 轻机枪，RPD 轻机枪结构简单紧凑，质量较小，使用和携带较为方便。RPD 的综

合性能位于机枪类武器的中位水平，并没有什么特别出彩的地方，而且 14 级即可使用，RPD 可以说是机枪武器中性能最为平均的武器，无论是射速、子弹威力、还是准度都非常好，所以这也吸引着很多玩家使用它。

AUG HBAR ★★★★★

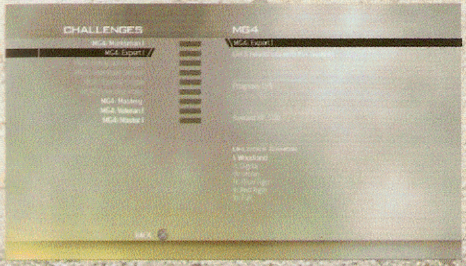


HBAR 是重型枪管自动步枪（heavy barreled automatic rifle）的缩写，实际上就是充当轻机枪的角色，因此 AUG-HBAR 有时也被称为 AUG-LMG（轻机枪）。既然是重型枪管自动步枪，那么 AUG 的威力肯定是同类武器中最大的，从它深厚的枪声中就可以判断出来。AUG-HBAR 有 42 发子弹的弹匣，所以火力的持续性比较强，而且加了握把以后非常准，这把枪的特色就是其默认准具非常精确，用不着其他光学瞄准具，全方位评定下来绝对是一把出色的机枪，应该说在所有武器中是数一数二的好枪。

MG4 ★★★☆



事实上这把枪无论是外观还是性能都和 M240 的区别并不大，特点也是射速快而且非常稳定，由于是机枪，所以精准度不用刻意追求，实用性还是要稍稍差于 M240 一点，不过 MG4 使用的感觉更像 M4 加上消音后，玩家也可以装备消音器使用，不过此时的威力将会变得更小。



狙击枪

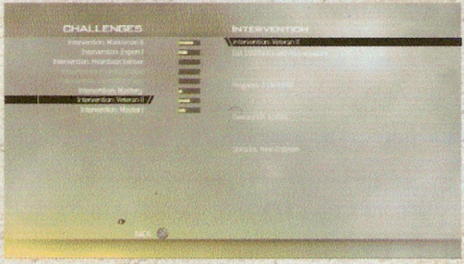
解锁等级	武器名称	备注
4	Intervention	单发
4	Barrett .50 Cal	半自动
36	WA2000	半自动
56	M21 EBR	半自动

专用配件一览	
名称	备注
消音器	用该枪杀死10人
ACOG瞄准镜	用该枪杀死25人
FMJ	用该枪杀死75人
心跳感应仪	装备消音器干掉15人
红外热感瞄准镜	装备ACOG瞄准镜干掉20人
加长型弹夹	装备FMJ干掉40人

INTERVENTION ★★★★☆



INTERVENTION 用起来的感觉极有前作中 M40 或 R700 的味道，而且这是惟一一把需要手动拉枪栓的狙击枪，单发威力大，打中敌人胸部以上的部位通常都是一击必杀，但不推荐加上消音器，所有狙击枪加上消音器后都很难保证一枪干掉敌人，这样反而违背了狙击枪一枪死的原则了。由于 INTERVENTION 无法防身，所以狙击手们可要挑一把比较顺手的霰弹枪带着哦。



M21 EBR ★★★☆



这把狙击枪虽然单发威力小，不过连发时枪口的抖动非常小，所以瞄准镜的晃动不会太大，不过正因为威力小的缘故，一枪打不死人，所以反而推荐装备消音器使用，保证两枪之内干掉对手但同时不会暴露自己的位置。但作为狙击手来说，这便是对自己的枪法表示了不信任的态度，不过在真实模式下，M21 EBR 还是非常好用的。

BARRETT .50CAL ★★★★★

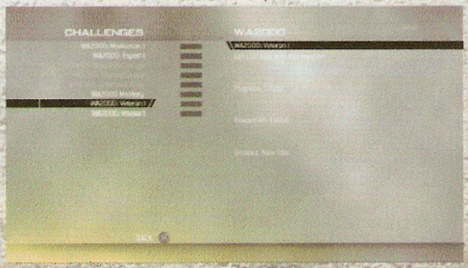


巴雷特作为反器材狙击步枪，一击必杀的几率明显要高于其他狙击枪，可以说这把枪才是真正意义上的狙击枪，不仅单发威力巨大，点到即死，而且弹夹容量大，面对复数敌人时可以轻松地逐一狙杀，可谓是狙击手最理想的选择。推荐搭配心跳感应器使用，巴雷特另一个另类的用法就是近距离盲射，有很大的几率秒杀对手，用来防身是一个不错的选择。

WA2000 ★★★☆



华瑟 W A2000 型狙击枪的外形非常独特，而且最大的特点就是总长较短，但这把枪在游戏中的表现属于比较差的。首先它的弹夹实在是太短，每个弹夹中只有可怜的 6 发子弹。其次，这把枪的威力虽然在表面数值上和巴雷特等相当，但在实际狙击中很少可以将对手一击必杀，所以还是推荐装备上消音器和 M21 一样使用。



自动手枪

解锁等级	武器名称	备注
4	PP2000	全自动
22	G18	全自动
38	M93 Raffica	全自动
58	TMP	全自动

专用配件一览	
名称	备注
红点瞄准镜	用该枪杀死10人
消音器	用该枪杀死25人
FMJ	用该枪杀死50人
双枪	用该枪杀死75人
全息瞄准镜	用该枪杀死100人
加长型弹夹	用该枪杀死150人

G18 ★★

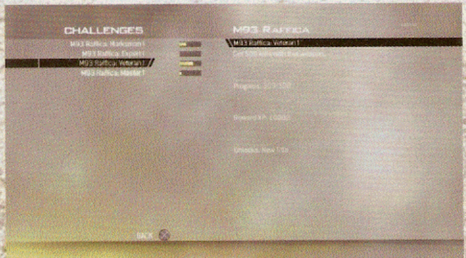


G18这把自动手枪枪拥有令人发指的射速，可以说比一些微型冲锋枪还要快，在近距离的威慑力完全不亚于P90这样的武器。不过这把枪最大的问题就在于抖动过于严重，一开枪准心就飘得非常高，所以在开枪的同时摇杆必须往下压。

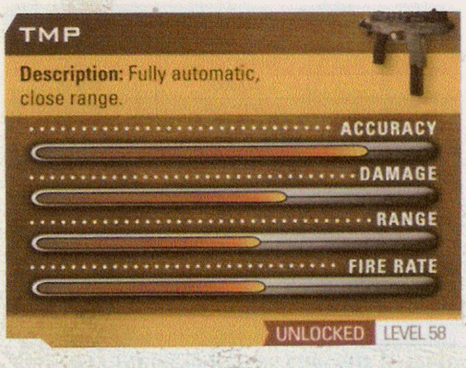
M93 RAFFICAL ★★★☆



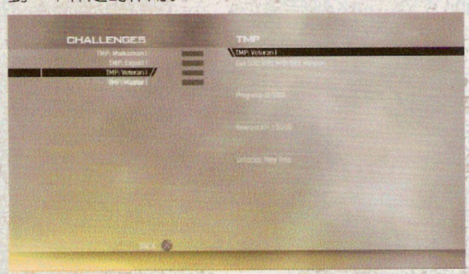
在自动手枪类武器中，M93 RAFFICAL可谓是别具一格，而且它可是手枪类武器中惟一有"三连发"机制的武器，相当于手枪版的M16A4吧，使用这把手枪一定要秒得很准，而且"三连发"也是像M16A4那样可以瞬间秒杀对手的。当你的主武器弹药所剩无几时，掏出这把自动手枪还能再帮助你多干掉几个敌人。



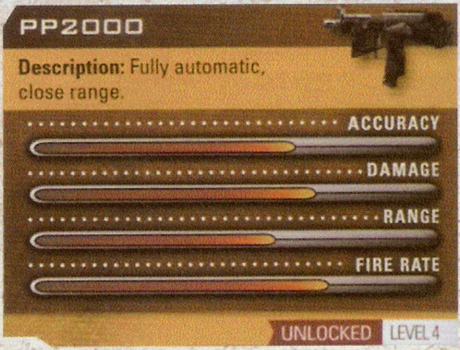
TMP ★★★



TMP的射速要稍微差于G18，不过比同样尺寸的乌兹性能高很多，最大的特点就是上弹速度超快，强烈推荐给狙击手们防身使用。如果携带微型冲锋枪嫌子弹不够的话，同样可以装备这把副武器，起到一个补足的作用。



PP2000 ★★★☆



PP200的总体性能比起TMP还是稍差那么一点，不过威力倒是上升了一个档次，这把枪和TMP属于同一个类型，如何选择还要看玩家自己的手感，不妨先试下这两把枪，随后挑一把顺手的使用。

霰弹枪

解锁等级	武器名称	备注
4	SPAS-12	单发
18	AA-12	全自动
34	Striker	半自动
42	Ranger	双发
54	M1014	半自动
67	Model 1887	单发

专用配件一览	
名称	备注
红点瞄准镜	用该枪杀死10人
消音器	用该枪杀死25人
握把	用该枪杀死75人
FMJ	用该枪杀死150人
全息瞄准镜	用该枪杀死250人
加长型弹夹	用该枪杀死400人

STRIKER ★★★★



打通过单机的玩家一定会对这把STRIKER情有独钟，这把转轮霰弹枪的特点就是弹药容量超大，而且威力强劲，惟一的缺点就是射速不够快，打完一发子弹后要停那么一小会才能继续开枪，近战连射时的扩散面积大，几乎是稍微粘到一点就会立刻倒地。不过这把枪一发发上子弹要很长时间，算是一大弊病吧。

AA-12 ★★★★



AA-12霰弹枪是一款由黑水公司研发的自动霰弹枪，拥有极强的近战能力。游戏中的AA-12拥有比STRIKER更大的杀伤力，不过弹夹只有8发子弹，而且AA-12的射速非常优秀，不用像STRIKER那样打完一发子弹需要停一小会，正面8发子弹在顷刻间便能全部射出，形成一个很大的扩散面，加了握把以后更为精准。不过其弹药携带量过少，只能作为一时只用。

实际上AA-12可是有22发和32发子弹的弹鼓，如果游戏中还提供这样的弹鼓的话，那么AA-12肯定是一把非常变态的近战武器了。

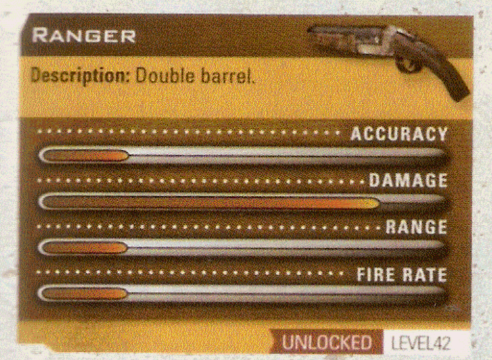
MODEL 1887 ★★★☆



这把老式霰弹枪纯粹是属于象征性意义而存在的，俗称"州长"，不过这把霰弹枪的性能还真变态，

虽说是霰弹枪，不过它的有效距离简直超乎人的想象，经常可以“隔着两条马路”把敌人干掉，而且配合双枪配件使用起来非常棒，事实还真不出我所料，目前的版本已经对这把枪的性能做了一些修改，原因自然就是这把枪过于霸道，网战中让很多玩家吃尽了苦头，修改后的 MODEL 1887 性能不如 AA-12，而且有效范围大幅缩短。

RANGER ★★★



同样和 MODEL 1887 一样是把老枪，但造型更为短小，这也就是玩家们所通称的双管猎枪了。手持双枪时的有效距离不如 MODEL 1887，不过由于是四发子弹，所以覆盖面很广，几乎是粘到一点就会被喷死的。而且加了双枪配件以后，跑起来的姿势特别“风骚”，而且极为快速。

M1014 ★★★



M1014 在前作的网战中可是风靡一时，很多“喷子”爱好者一定是爱不释手，不过总体来说 M1014 的性能比较一般，而且本作中性能超高的霰弹枪很多，所以 M1014 就不怎么够看了，弹药少、连射速度不够快，这种种原因都限制了它的发挥。

SPAS-12 ★★



这把霰弹枪的精不够看，只能在满格信号的情况下使用，初期还是建议不要装备，近身就算用 USP 等手枪都要比这把霰弹枪划算，如果不能一击干掉对手，那么上弹的间隙就是致命的，而且想要练出握把是一件非常费劲的事情。

半自动手枪

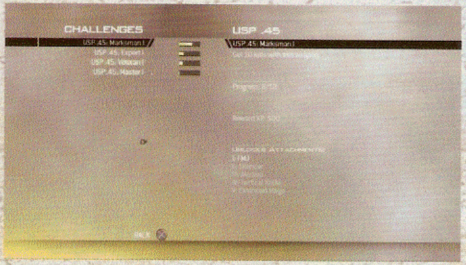
解锁等级	武器名称	备注
4	USP.45	半自动
26	.44 Magnum	半自动
46	M9	半自动
62	Desert Eagle	半自动

专用配件一览	
名称	备注
FMJ	用该枪杀死10人
消音器	用该枪杀死25人
小刀	用该枪杀死100人
加长型弹夹	用该枪杀死150人

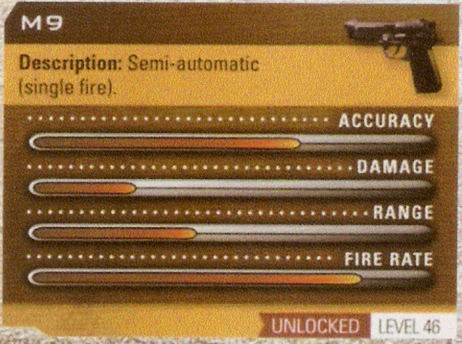
USP.45 ★★★



USP 的大名想必人人都应该知道吧，不过这把手枪的性能中规中矩，喜欢使用这把枪的玩家大多都是受到前作中的影响吧？但拿上 USP 防身还是略显单薄的，后期还是推荐换上其他副武器，例如霰弹枪或者大威力的半自动手枪，.44 Magnum 就是一个不错的选择。



M9 ★★☆



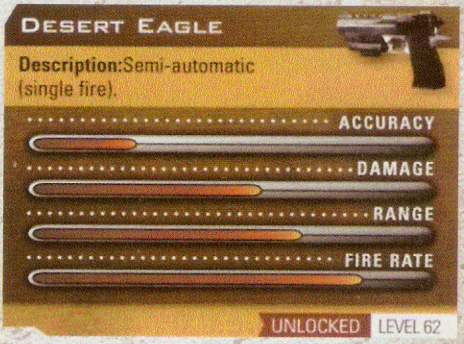
M9 的特点就是有 15 发子弹的容量，不过相对地威力要比其他手枪差很多，该枪最大的特点就是精准度其高。另外，在网战中使用 M9 的玩家一般会装备 Last Stand 技能，我们经常能看见一些倒立的玩家使用 M9，因为其弹夹容量大，倒地后还能多挣扎一会。

.44 Magnum ★★★★

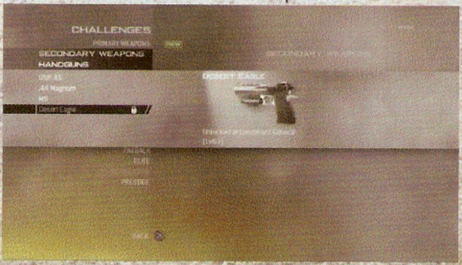


左轮手枪可是半自动手枪中的代表，而且 Magnum（马格南）系列的左轮手枪都非常有名，从 .357 开始直到 .44，当然还有更大口径的手枪。虽然 .44 Magnum 只有区区 6 发子弹，不过凭借其强大的威力正面 2 枪即可放倒对手，可见其威力比一些突击步枪还要大，而且拿起来很有重量感，换弹夹的动作也异常帅气，在这里强烈推荐给狙击手防身，喜欢冲锋的玩家可以使用该枪搭配双枪的配件，近距离的威慑力足以秒杀任何人。

Desert Eagle ★★★☆



沙漠之鹰和前作相比还是有很大的改变，而且本作中作为最后解锁的半自动手枪，其性能要差于 .44 Magnum 的，原因自然就是连发时枪口上跳得太严重，感觉非常不稳，使用它的玩家一定要注意开枪频率不要太快，不然就算再近的距离都打不死人，如果是为了好看的话，还是建议放弃，如果是想防身，宁愿选择同一级别的“双州长”MODEL 1887。



各类技能详细解说

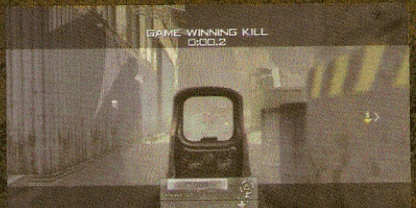
三类技能一览

名称	解锁等级	效果	升级后的效果
Perk1			
Marathon	4	无限制奔跑	跨越障碍物加速
Sleight of Hand	4	快速换弹夹	举枪动作加快
Scavenger	13	从死掉的敌人身上获得补给	获得一倍的补给
Bling	21	主武器能装备两项配件	副武器能装备两个配件
One Man Army	45	任何时间都能切换CLASS	切换套装加速
Perk2			
Stopping Power	4	提升子弹威力	提升载具中机枪类武器的威力
Lightweight	4	移动速度提升	举枪瞄准时的移动速度加快
Hardline	9	连杀奖励-1发动	被连杀后的奖励-1发动
Cold Blooded	25	不会被UAV、空中支援、炮台和热能镜发现	被敌人准心瞄到不会变红显示
Danger Close	33	爆炸武器的威力强化	空中支援类武器威力强化
Perk3			
Commando	4	出刀距离增加	从高处跳下时不受伤
Steady Aim	4	增加连续射击时的精准度	延长屏气时间
Scrambler	19	干扰附近敌人的雷达	延长踩中阔刀地雷后的爆炸时间
Ninja	29	躲避心跳感应器的侦测	无声行走
SitRep	37	能看见敌人的爆炸物与重生信号弹	对手的脚步声更响
Last Stand	41	被打倒后拔出手枪做最后一搏（爆头无效）	被打倒后拿出手雷

喜欢用刀子的玩家

Marathon+Lightweight+Ninja

这个组合纯粹是为了娱乐一下，这也就是大家所谓的"小刀"流了，在复杂的环境中到处乱窜，给人以捉摸不定的感觉，而且只用刀杀人。必须得把半自动手枪中的"战术小刀"这个配件练出来，这样才能保证出刀速度快速，一刀一个的感觉还是非常过瘾的，稍稍提醒各位一下，玩小刀纯粹取乐，所以不要在乎什么生存率之类的问题了。



喜欢阴人的玩家

Bling+Cold Blooded+Ninja

双挂件技能方便这类玩家，可以同时装备消音器与榴弹发射器，或者改用心跳感应器。Perk2 中的壁虎技能可谓是阴人玩家的最爱，大地图中只要往草堆里那么一趴估计没人会发现你，最后 Perk3 的忍者技能也是必须的，行走无声、不被心跳感应器侦测都是行动时最基本的一项。



喜欢冲锋的玩家

Marathon/Sleight of Hand+Stopping Power/Lightweight+Ninja/Last Stand

Marathon 在大地图中一定要装备，因为无限奔跑可以帮助你快速地达到目的地，尤其是打抢旗模式。Sleight of Hand 在一些小地图中非常好用，而且喜欢冲锋的玩家一般手拿微型冲锋枪，所以要平凡地换弹夹。Perk2 中的子弹威力通常是玩家们的首选，而 Lightweight 则让你跑得更快，同时也更能躲避狙击手的狙击。Perk3 的忍者技能非常强大，一是可以躲过对手的心跳感应，二是可以无声行走，强烈推荐。

喜欢游击战的玩家

Marathon/Scavenger+Stopping Power/Cold Blooded+Ninja/SitRep

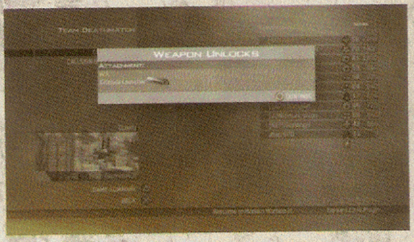
一般喜欢游击战的玩家肯定是打一枪换一个地方，所以 Marathon 技能一定要装备，谁都不想在逃跑的同时被一群人追杀。Perk2 中的壁虎与子弹威力技能视个人情况而定，一般还是推荐子弹威力的。Perk3 还是推荐装备忍者，因为实在好用，而且其他的技能也没有什么出彩的可选，如果碰上了一些小地图，那么装备 SitRep 来防地雷也是个不错的办法。



喜欢用榴弹的玩家

One Man Army+Danger Close+Ninja

榴弹在本作中异常无耻，而且配合了 One Man Army 这个技能就可以无限榴弹，对于枪法不好的玩家来说真是一大福音。不过榴弹用多了可视会遭到无情地鄙视，所以玩家还是自己得考虑一下。首先选择一把顺手的突击步枪，然后装上榴弹，2 发榴弹用完以后立刻按三角键，之后切换相应的 CLASS，等切换完毕后又能得到 2 发榴弹，所以利用这点就可以无限使用榴弹了，配合 Danger Close 技能可以使榴弹的功效达到最大。



连杀奖励一览

名称	连杀数	备注
UAV	3	一定时间内在雷达上显示敌人的位置
Care Package	4	空投一个随机的连杀奖励
Counter UAV	4	干扰敌人的雷达，使其花屏
Sentry Gun	5	空投一个可移动炮塔
Predator	5	用电脑控制飞弹
Precision Airstrike	6	指定地点精确轰炸
Harrier Strike	7	鹞式战机轰炸，轰炸完毕后会停留一段时间扫射敌人
Attack Helicopter	7	武装直升机扫射敌人
Emergency Airdrop	8	空投四个随机的连杀奖励
Pave Low	9	武装直升机扫射敌人，飞得更低，装甲更厚
Stealth Bomber	9	隐形轰炸机，覆盖面更广且无法侦测
Chopper Gunner	11	用电脑控制直升机上的机枪
AC130	11	用电脑控制AC130上的主炮
EMP	15	电磁干扰，所有电子设备失效，包括红点瞄准镜等等
Tactical Nuke	25	使用战术核弹，秒杀一切，比赛结束

被连杀奖励一览

名称	被连杀数	备注
Painkiller	3	重生后血量为平时的300%
Copycat	4	重生时使用把你干掉的那个人的装备
Martyrdom	4	死亡时自动留下一个手雷
Final Stand	4	被打倒后进入濒死状态，但可以继续使用主武器，可爬行且经过一段时间后原地复活

新手向

UAV+Care Package+Predator

其实这一套就是默认的连杀奖励设置，UAV还是比较重要的，了解对方的位置，然后采取行动，这是网战中最基本的原则之一，4连杀后的Care Package给玩家一次“抽奖”的机会，这完全是看运气，所以就算是新手也有可能抽到AC130或者阿帕奇武装直升机这样的东西，最后的导弹也是非常容易干掉对手的，而且范围极大，有时候还可以用来对付空中的直升机。

骚扰流

UAV+Counter UAV+Sentry Gun

UAV是冲锋时的关键，而Counter UAV可以使敌人的雷达失效一定时间，对于没有装备消音器的人来说非常好用，让敌人的“眼睛”瞎掉，然后运用灵活地走位从身后干掉敌人。5连杀的Sentry Gun也算是比较容易出的了，得到后把机枪架设在重要路口处能有效地阻止敌人，而且在抢旗模式下用来防御非常不错。

高手向

Harrier Strike+Pave Low+AC130

首先不装备UAV是为了节省出一个空位，而UAV就依靠其他队友了，Harrier Strike的好处就是在轰炸完毕后能够停留一段时间扫射敌人，而且它会自动改变方向。不过Harrier Strike还是太脆弱，只需要一发“毒刺”便能击落，需要注意的是，Harrier Strike干掉敌人后仍然会被记录在连杀数里，所以只要再干掉两个敌人后就能发动Pave Low了。Pave Low一出现已经是9连杀了，对于高手来说，乘着Pave Low的掩护再干掉两个敌人也是轻而易举的事，但Pave Low的连杀数是不会被计入前面的9连杀。

核弹向

Harrier Strike+AC130/Chopper Gunner+Tactical Nuke

其实要出核弹，最关键的还得看对手的水平，要是对手很水的话，那么对于一个高手来说，把握住机会出核弹也是非常可能的。Harrier Strike和AC130或者Chopper Gunner的连杀都会计算在总连杀数中，所以一但出到AC130的话，那么再杀14人就能出核弹了，如果碰上像Wasteland这样的地图，用阿帕奇杀个10人都算很平常，但前提是对手不知道用“毒刺”打直升机，出完阿帕奇或者AC130以后，你就离核弹不远了。



转生图标一览

LEVEL	ICON	LEVEL	ICON
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

地图详细解说篇



Afghan

特别推荐

FAMAS+红点瞄准镜 / .44 Magnum / Marathon / Stopping Power / Ninja

FAMAS的便利之处就是解锁等级比较低，适合任何人使用，而且这把枪在本张地图中还是非常好用的，不过由于它的默认准具很影响视线，所以推荐换上红点瞄准镜或全息瞄准镜，全息瞄准镜在打远距离目标时更有优势。快跑技能让玩家可以长距离无限制奔跑，尤其是在这样大的地图中更能发挥游击战的威力。忍者技能还是推荐装备的，行动时可以无声，那么也减少了被敌人发现的机会，而且大地图中对手使用心跳感应器的几率也很高。

地图特点

这张地图给人的感觉就是非常大，但环境并不复杂，中央的飞机残骸分成三段，都能躲人，通常是一些喜欢阴人玩家必蹲的地方。中央飞机残骸出的高低落差很大，所以跑动的时候要注意前方，敌人很可能一下子就从下面冒出来，而两侧的碉堡是狙击手出没的最佳地点，后面的山洞可以躲避飞机等等的攻击。总的来说这张地图对 OPFOR 比较有利，一上来可以占据有利地形，如果防守得当，山头那边是完全不会被攻陷的，而且敌人的位置处于居高临下，非常有优势。另外，飞机残骸的中间部分可以跳上去，然后顺着机翼往上走就能到达一个很高的位置，那里绝对是一个鲜为人知的地方。

Derail

特别推荐

P90+ 全息瞄准镜／TMP／Marathon／Stopping Power／Ninja

其实 P90 在中、近距离还是有一定优势的，副武器 TMP 也可以让玩家代替 P90 继续使用，防止弹药不足的情况，由于地图比较大，经常会得不到补给，所以 TMP 也起着一定的补足作用，当然你别指望着装备“老鹰”技能收尸，缺少了奔跑技能会让你感觉很不方便。忍者技能可以让你躲过敌人的心跳感应器，在冲锋时必须装备。这张地图狙击手很多，所以时刻保持移动也能降低被狙杀的危险，当然你可不能在很开阔的区域中乱跑，那样只会成为活靶子。烟雾弹虽然可以发挥功效，但考虑到狙击手都装备着红外热感瞄准镜，所以烟雾的优势也荡然无存。

地图特点

其实这样地图同样适合狙击手发挥，不过由于草丛很多，加上雪地环境很难看清楚目标，所以狙击手需要时刻移动自己的位置，仓库中、草堆中、后方的平台上都是狙击手的理想位置，不过也非常容易暴露自己，最好还是谨慎一点。地图的中央有一条已经结冰的河，由于地势差的关系，这里是一个绝佳的掩体，冲锋的队员完全可以在这里防守一下，然后视情况向其他方向前进，而且只要沿着河走是可以直接绕到敌人的后方发动奇袭。





Estate

特别推荐

BARRETT .50CAL＋红外热感瞄准镜／AA－12／Marathon／Stopping Power／Steady Aim

由于这张地图草丛也很多，一旦敌人趴在草丛里的话是很难发现的，所以巴雷特配合红外热感瞄准镜是最适合的狙击枪。而且这张地图环境复杂，狙击手推荐带上AA－12霰弹枪，方便冲锋的时候制造强大的火力。快跑技能能够使你优先到达狙击点，而且转移地点的时候也更为迅速。

地图特点

这张地图就是我们俗称的“别墅”图了，别墅内一共分为三层，是个防守的最理想地点，在楼梯拐角处通常都会有大量的阔刀地雷，而且后面还有喜欢阴人的玩家在那蹲着。这张地图可是典型的易守难攻，要是敌人全都蹲在别墅里，那还真非常难冲进去，别墅中的小房间很多，所以闪光弹和震撼弹未必能起到功效。但冲别墅的时候还是要扔闪光弹的，一方面是为了干扰地雷，另一方面则是判断敌人的大概位置，要是闪到了准心会有提示，要闪不到则给玩家提个醒，敌人可能藏在另一侧的房间里。别墅外面的环境也相当复杂，船坞处于后面的山头也是一个理想的狙击点，而且这里草堆太多了，只要狙击手一趴下，敌人很难找到，随后切换成AA－12霰弹枪，近身用于自保就万无一失了。







Favela

特别推荐

M16A4+ 全息瞄准镜／TMP／Bling／Stopping Power／Ninja

M16A4 在巷战中很好用，而且这张地图环境不是一般的复杂，同样 Bling 技能可以让 M16 同时装备红点与榴弹发射器，这样更方便玩家在任何距离下作战，用榴弹对付高处的敌人也独有功效。另外还可以带上阔刀地雷，这样可以有效地阻止敌人包抄。一类技能中还可以改用“老鹰”技能，这样便于弹药的补充，当然最重要的就是地雷了，本作可不像前作那样可以带两个地雷。

地图特点

被玩家们俗称为“贫民窟”的地图，这样地图的环境非常复杂，可以说复杂到让人无语吧，到处都是能爬的地方，而且建筑物之间的间距很小，满是小窗口，随便一跳便能到达另外一个建筑内，所以没有一个地点是绝对安全的。一旦打起来给玩家的感觉就是非常乱，而且重生后很难判断敌人的位置，所以必须稳扎稳打小心前进。屋顶上是一个相对比较安全的地点，玩家在冲锋时一定要多多注意房顶上是否有敌人，一旦出了 AC130 的话，房顶上是肯定能够压制的，但碰见敌人躲在屋子里就没办法了，所以连杀推荐阿帕奇直升机，其强大的机枪附加穿透功能，所以有一定的几率可以干掉躲藏在房子里的敌人。



Highrise

特别推荐

AUG+握把/AA-12/Sleight of Hand/Stopping Power/Scrambler

AUG的威力不俗，而且精准度非常好，对于机枪类武器来说，换弹夹快速是个比较棘手的问题，所以推荐Sleight of Hand这个技能，另外Scrambler可以干扰一下周围的敌人。在这张地图中，由于开阔的场景还是很多的，所以非常利于机枪类武器的发挥，而且地图相对比较对称，所以构造一个强大的火力点也是必须的，无论是掩护队友冲锋还是自己单独作战，AUG的强大火力都能得到体现，另类的用法就是加上红外热感瞄准器与消音器，作为连发版狙击枪使用。

地图特点

被称为“双大楼”地图，以中央的直升机平台为分割线，地图前后都非常对称，所以并没有对哪方有利这么一个说法，地下通道的环境比较复杂，而且周围有很多油桶可以利用。建议玩家在冲锋时多利用烟雾弹和闪光弹开路，当快速穿过中央的区域后就要找掩体了。这张地图重生点设置的很有问题，UAV一放经常能看见前后都有红点，所以冲锋时不要单独行动，以免被重生后的敌人团团围住。还有一点需要注意的是，狙击手可以从旁边的吊车一路跳到最顶端，不过这无疑是自杀，第一次杀掉别人可能很容易，一旦被发现的话连个逃的地方都没有。









Invasion

特别推荐

AK–47+榴弹／.44 Magnum／Marathon／Stopping Power／Ninja

AK 的威力在突击步枪中屈指可数，而且子弹本来的穿透力就大，当然好用很多，加上 FMJ 配件后其穿透力更为强大，墙壁之类的掩体在 AK–47 面前就像纸片那么薄。而且 AK–47 的默认准具很好用，所以不推荐其他光学瞄准器了。忍者技能也能让你在前进中不被敌人的心跳探测感应到，AK–47 在巷战类型的地图中可以算是一把全能的枪械，值得重点推荐。

地图特点

本张地图虽然是巷战地图，但环境没有“贫民窟”那么复杂，主要分为三条道路，最上方的通路比较开阔，中间还有沙包阵地可以给玩家提供掩护，然后配合闪光弹、烟雾弹开路，不过后方的平台上一般会有敌人蹲点，所以稍微露个头就会被干掉，而且敌人居高临下有着地理优势。中间的通路也是这样，敌人可以在 2 楼废墟中俯视中央大片区域，所以贸然前进只有死路一条，最下方的环境反而对于进攻方有利，只要一个烟雾弹过去即可安全地绕至敌人身后，一旦把敌人逼回去形式就非常有利了，一是可以坚守阵地，二是可以展开对攻，3 条道路来回迂回的速度非常快，所以可以把敌人玩弄于鼓掌之间，把他们打得越是分散，就越好对付，出飞机的几率也就更高。

Karachi

特别推荐

防护盾 +C4 炸药／.44 Magnum／Marathon／Danger Close／Scrambler

切记这样的组合完全是用来吸引敌人火力的，不是用来冲锋的！C4 炸药安放在角落可以有效干掉从背后偷袭的敌人，而且本作中的 C4 炸药非常敏感，一碰上明火便会自动爆炸，而且把 C4 炸药扔进小窗口炸死蹲点的敌人也是一种不错的方法。但如果没有同伴跟在后面配合的话，那么很有可能被敌人偷袭掉。不过结合本章地图的特点，当然使用盾牌的话，你可以卡在一些比较狭小的地方，这样会让敌人非常无语，然后乘机掏出 C4 把他炸死。

地图特点

和上一张地图差别不大，都是巷战地图，不过这张地图四通八达，而且房顶上能蹲点的地方很多，可以说是“贫民窟”地图的放大版。这样地图非常适合喜欢冲锋玩家发挥，相比之下微型冲锋枪在地图中的功效要比突击步枪来得大，而且好用很多。狙击步枪就不推荐了，在这样的地图中使用狙击枪不怎么方便，而且一旦打得激励，狙击手根本就是掏出手枪和敌人对打的。这张地图下的 Domination 模式很耐玩，可以说是全部地图中设计最好的，B 点位于中央的大楼地基处，抢夺非常激烈，而且大楼地基那一根根钢筋水泥柱也是可以跳上去的。





信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结



Quarry

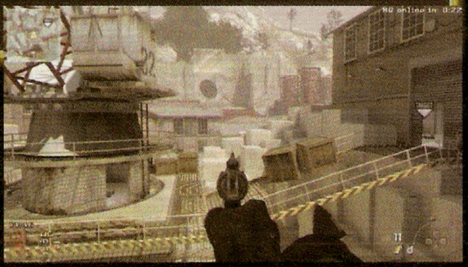
特别推荐

RPD+弹夹/AA-12/Sleight of Hand/Stopping Power/Steady Aim

RPD在连续射击时的稳定性还算不错，加了弹夹后可以连射压制敌人好一阵子，配合上弹速度加快后效果更为明显，可以有效的掩护我方队员冲锋。如果不喜欢弹夹的话推荐装备消音器，在拿着RPD冲锋的同时，也能保证自己不被发现，而且拿着机枪行动速度不够快，一开火暴露了位置就得不偿失了，远距离可以逃跑，近了就会被一直追杀了。

地图特点

俗称“采石场”地图，这张地图是典型的易守难攻型，防守方只要占据地图上方的几个房屋，然后依靠地形优势的话就能站住脚跟，对于进攻放来说很不利。而且房屋内的环境复杂，还可以爬上楼梯俯视下方，所以进攻时最好带上烟雾弹制造掩护，然后一口气集中突破。等把敌人冲散了以后再逐一歼灭，一旦赶出房屋就非常好办了。在进攻房屋时，可以多使用榴弹、RPG等重型武器，一方面威慑对手，另一方面对付蹲点的敌人会有奇效，进攻的时候尽量结伴而行，蹲点的人可能会有很多，所以稍微露个身位引诱其开枪，然后判断大概位置。另外，在汽车后面、油桶后面与房梁上这几个地方要极为注意，因为位置比较隐蔽，所以很容易被人忘记。



Rundown

特别推荐

MP5K+ 消音器 /PP2000/Marathon/Stopping Power/SitRep

本张地图中间有三座木桥，草丛附近是阴人的最佳地点，所以冲锋时要多看看这些角落，另外 SitRep 技能可以放大敌人的脚步声，对于高手来说可以凭借这点判断敌人的大概位置。冲入房间后要多多留意地雷，一是靠经验判断、二是直接装备快跑技能来回避掉这些地雷，地雷后面很可能存在敌人蹲点，所以一旦触发了地雷后先不要停下躲过爆炸，然后快速干掉躲藏在里面的敌人，让他丝毫没有反应的机会。

地图特点

俗称“三桥”图，顾名思义地图中当然有三个桥，桥对面的恐怖分子占据绝对的地形优势，只要防守得当，可以死死看牢两座桥，敌人根本无法过来。进攻方惟一的突破点就是地图最下面的桥，首先可以扔一个烟雾弹，然后马上从桥上跳下去，从旁边的楼梯迂回到敌人的后方。死牛后面有一层围墙，这里也是一个很隐蔽的位置，而且敌人只会露出一个脑袋，所以很难察觉，冲锋时请千万注意此处！上楼梯后要注意阔刀地雷，而且进门后 2 楼的环境也很复杂，三个楼梯口也有很大几率插满了地雷，一旦把敌人赶出这里，让其重生到后方就非常有利了，可以说是个攻守替换的典型例子。如果嫌敌人老是蹲在屋子里不动的话，可以用比较精确的导弹，例如 AT4 这样的武器直接轰进屋子，有时能炸飞一堆阴人的玩家。







Scarpyard

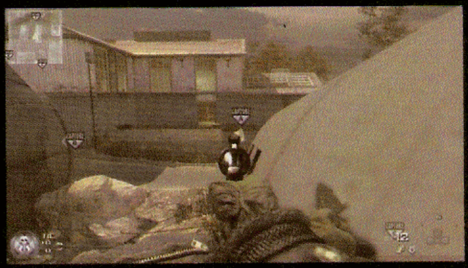
特别推荐

Vector+消音器／M9／Scavenger／Stopping Power／Last Stand

地图的构造非常简单，如果对 Vector 这把枪不满意的话完全可以用 P90 或 MP5 代替掉，Last Stand 可以让玩家在倒地后放手一搏，M9 也算是子弹多，绝对够用。另外建议装备上防爆盾，一方面可以抵御震撼弹，另一方面可以抵御一下榴弹。

地图特点

整体给人的感觉有点像前作中的“仓库地图”，地图的中央是两根不相通的管道，两侧则是两个小房间，上下都有可以上二楼的平台。地图乍看之下比较对称，但实际上对于 OPFOR 更为有利，因为左侧的房间相对比较大，而且还有卡车等等掩体，进攻时突然从卡车后面窜出去，然后就能巧妙地饶到两根管道里了。不过本张地图中给人感觉最为霸道的武器便是榴弹以及霰弹枪了，以为个人的经验来分析，这样的地图简直就是霰弹枪的天下，特别像 AA-12 这样的霰弹枪，加上握把后的有效距离很远，一般 2 发子弹便能干掉一个，惟一的缺点就是弹药过少，但玩家完全可以换上 STRIKER 这样的大杀器，除了上面的武器之外，本张地图还有 RPG、手雷满天飞的时候。



Skidrow

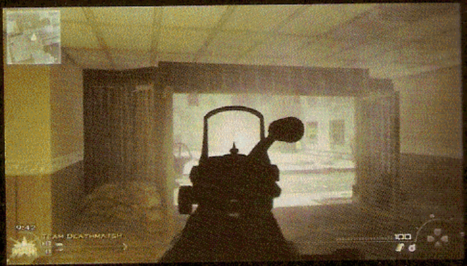
特别推荐

SCAR-H+ 消音器 /Striker/Scavenger/Cold Blooded/Ninja

这样的搭配可以让敌人完全找不到你，不管是UAV也好，心跳感应器也好，SCAR-H 加上消音器后的威力还算不俗，值得使用，另外 Scavenger 技能是为了补充弹药，大家都知道 SCAR-H 的携弹量非常有限，没杀几个人就会陷入没弹药的窘境了，所以加上这个技能免得到时候到处捡枪去了。

地图特点

这张地图也是典型的阴人地图，各个地点都适合阴人，而且只要在后面插上地雷，那么别人是无法饶其身后的。这张地图的环境复杂，低级的连杀奖励推荐 UAV 之类的，而高级连杀奖励则不推荐 AC130 什么的，就算出了都不一定能干掉几个人，反而 EMP 干扰倒很好用，不过这样的地图中相信很难连杀到 15 个吧。另外，地图中有几个固定机枪塔，是强大的火力点，可以看牢很多要道，冲锋的玩家要时刻注意角落，而且最好装备着快跑技能，这样乘机绕到建筑物内展开扫荡。







Sub Base

特别推荐

FAMAS+心跳感应器 / G18 / Scavenger / Stopping Power / Steady Aim

心跳感应可以察觉半个地图中敌人的位置，然后迅速躲到掩体后面守株待兔，如果怕暴露位置可以使用Bling技能同时装备消音器与心跳感应器，如果嫌FAMAS难看的话，换上M16即可，不过弹药是个问题，最好也同时把副武器换成霰弹枪，M16子弹用尽的话摇身一变拿着霰弹枪冲锋一下，打得对手措手不及。

地图特点

这张地图可以说是为海豹突击队特别订制的，中央的地图都非常开阔，这张地图交战的重点就是中央的通道和上层，楼梯处是一个入口，而另一个入口则要绕到后面的楼梯，然后穿过通道的上层，划开玻璃才能到达。这里的位置是最适合游击的，一来可以俯视下方一大片区域，二来可以死守最上方的通道，但一定要注意敌人会不断地扔手雷上来，有时候一个榴弹即能炸死你，如果你一直想在这里阴人，那么推荐带上重生信号弹，还有旁边的楼梯会不时有人冲上来，装备着“老鹰”技能使用无限地雷可以炸死很多敌人，当然地雷也不是万能的，要时刻注意回头看楼下的情况，一发现情况不妙立刻从窗户外跳下去，之后迂回到敌人身后。



Terminal

特别推荐

M16+ 红点瞄准镜／.44 Magnum／Bling／Stopping Power／Scrambler

地图右侧还是非常容易防守的，如果防守得当，那么敌人是很难冲过来的。M16在这张地图中很极大的优势，Bling技能还可以加上榴弹发射器，对付远处躲在房子里的敌人非常有效。另外推荐装备FMJ配件，这样能够提高子弹的穿透力，只要躲在掩体后面，敌人来一个死一个，来两个死一双，这就是"秒杀枪"M16最能发挥长处的地方。

地图特点

机场地图中还是适合M4、M16和AK-47这样的突击步枪发挥，而且配合榴弹的话异常霸道。飞机里的环境很复杂，机头和机尾都能阴人，逃生梯后的几个箱子后面也是阴人的理想地点。另外，俄方一上来可以爬上楼梯，然后躲在油罐后面防守中央通道，这里的位置极为隐蔽，但需要注意的是别被油罐爆炸炸死。地图给人的总体感觉就是俄方有利，美军只能被困在地图左侧，而且不怎么能冲出来，所以很容易就能形成僵持战，天空中的玻璃窗很多，所以看见敌人飞机过来时，一定要找个有"盖"的地方躲起来，而且4连杀的补给包可以砸穿玻璃掉下来取得，这点要多多注意。









Wasteland

特别推荐

Intervention+红外热感瞄准镜／.44 Magnum／Marathon／Stopping Power／Steady Aim

由于场景非常大，而且都是草地场景，很难看清楚敌人，所以装备红外热感就非常有用了，.44 Magnum是最好的手枪，在坑道内近战丝毫不逊色于霰弹枪，不过一个优秀的狙击手不会贸然进入坑道和敌人近战，远距离干掉敌人才是狙击手应该做的事。

地图特点

这张地图很广阔，而且都是草原背景，又是一张狙击手发挥的理想地图，而且像那么空旷的地图，一旦出了AC130或阿帕奇直升机的话，敌人根本连个躲的地方都没，所以请时刻带好“毒刺”与“标枪”。坑道中的混战比较激烈，大多都是手持“双州长”的玩家，就算没有这样的枪，也大多会听见AA−12等霰弹枪的声音，所以没有强力的近战武器还是别走坑道，多多利用手上的狙击枪或者远距离步枪干掉游走的敌人。狙击手在开阔的平原上要注意躲藏，最好的办法就是找一个有高低差的地方，这样趴下后就可以从红外热感上找到敌人，自己还可以装备“壁虎”技能保持隐蔽性，若是狙击枪上再加上消音器的话，那么只要位置理想，没人可以找到你，但你确定远距离狙杀对手，然后再换一个安全的地方，惟一能让别人逮到你的时候就是你弹尽粮绝之时。



DVD光盘内容介绍

欢迎使用《PS3专辑》Vol.8数据DVD光盘，本光盘为PC、PS3两用光盘，内容包括影像集结、美图集结、音乐集结、主题集结和特别附赠五大部分，其中影像、图片和音乐可在PS3上直接使用。



内容包括 **《最终幻想ＸⅢ》CG高清影像精选。**

使用指南 光盘中提供的全部为720p以上分辨率的高清视频，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏这些高清视频，还可将其拷贝进PS3主机的硬盘中。如果您的电脑无法流畅播放这些视频，那可能是您的电脑配置不够高，或是播放器问题，建议直接使用PS3观看。



内容包括 **壁纸部分包括《最终幻想ＸⅢ》、《3D点阵英雄》、《阿凡达》、《夺命双雄2　伏天》、《黑暗血统》、《猎天使魔女》、《龙之世纪　起源》、《前线任务　进化》、《如龙4》、《三连星》、《生化危机5》、《使命召唤　现代战争2》、《天鹅绒刺客》、《星球大战　原力释放》、《异形大战铁血战士》、《永恒的尽头》、《战地恶人连2》、《争分夺秒》等多款游戏的近80张精美壁纸；另有《猎天使魔女》原画集和《铁拳6》剧情原画欣赏。总共超过200张美图供各位欣赏。**

使用指南 光盘中提供的壁纸全都是可完美适应PS3分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏，或将其拷贝至PS3的硬盘中作为壁纸。



内容包括 **《刺客信条Ⅱ》、《猎天使魔女》、《使命召唤　现代战争2》、《铁拳6》、《最终幻想ＸⅢ》、《天剑》等游戏的原声音乐，总数达350首。**

使用指南 光盘中提供的PS3游戏原声均为MP3文件，使用者可以直接将光盘放入PS3或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。



内容包括 1."奖杯图标大集合3"收录了《最终幻想ＸⅢ》、《指环王　征服》、《战神　收藏版》、《使命召唤　现代战争2》、《猎天使魔女》等光盘及PSN游戏的奖杯图标，分辨率为240*240，格式为PNG，总数超过400个。使用方法："奖杯图标大集合"中包括的游戏均是PS3专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。

2.《三连星》攻略影像指南，请配合专辑中的文字部分使用。

3.日文版《三国无双　联合突袭　特别版》全素材存档，由国内奖杯达人3.2提供，使用方法详见相关文件夹内的说明。



内容包括 **《REZ》、《刀锋战士》、《暗黑编年史》、《白骑士物语　古之鼓动》、《波斯王子》、《抵抗》、《辐射3》、《海豹突击队　对峙》、《横行霸道Ⅳ》、《镜之边缘》、《女神异闻录3》、《女神异闻录4》、《潜龙谍影ONLINE》、《杀戮地带2》、《使命召唤　战火世界》、《小小大星球》等游戏的主题，还有电影、动漫和艺术主题，总计50个，并加入了主题效果图的预览。**

使用指南 光盘中的主题无法直接在PS3中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在U盘、PSP等移动存储设备的根目录下建立"/PS3/THEME"文件夹，再将准备拷入PS3的主题文件(".p3t"后缀的文件)复制到该文件夹下，将存储设备与PS3连接后，就能在"主题设置"中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。


TRINITY UNIVERSE
トリニティ・ユニバース



PS3专辑
PS3 SPECIAL

ISBN 978-7-89476-026-5
9 787894 760265

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-026-5
PS3专辑光盘定价：32元(DVD+手册)